Roland

Sintetizzatore

JUNO-DS

Manuale dell'utente

English 日本語 Deutsch Français Italiano Español Português Nederlands

Sommario

Descrizione del pannello 2
- Pannello superiore 2
- Pannello posteriore (collegamento dei dispositivi) 3
- Installazione delle batterie 3

Panoramica 4
- Struttura generale dell'unità JUNO-DS 4
- Funzionamento di base 4

Suonare l'unità JUNO-DS 5
- Accensione/spegnimento dell'unità 5
- Riproduzione di un tono singolo (modalità Patch) 5
- Esecuzione di più suoni contemporaneamente (modalità Performance) 5
- Modifica della sensibilità della tastiera (KEY TOUCH) 7
- Cambio dell'intonazione in intervalli di semitoni (Transpose) 7
- Cambio dell'intonazione della tastiera in intervalli di un'ottava (Octave Shift) 7
- Utilizzo delle manopole di controllo per variare il suono 7
- Registrazione di suoni preferiti in un pulsante (FAVORITE) 7
- Riproduzione degli arpeggi (ARPEGGIO) 8
- Esecuzione con parte vocale da un microfono 8

Importazione di un campione e riproduzione sulla tastiera (SAMPLE IMPORT) 9
- Importazione dei file audio (Sample) 9
- Richiamo di un campione 9
- Eliminazione di campioni importati 9
- Modifica dei campioni 9

Modifica dei suoni 10
- Modifica di una patch o di un drum kit 10
- Modifica di una performance 10
- Modifica degli effetti 10
- Salvataggio delle impostazioni (Write) 10

Riproduzione di pattern ritmici 11
- Selezione e riproduzione di un pattern ritmico 11
- Modifica del tempo 11

Riproduzione di file audio (Audio Player) 12
- Assegnazione di file audio ai pad e riproduzione dei file audio 12
- Operazioni con il lettore audio 12

Riproduzione/registrazione di pattern (PATTERN SEQUENCER) 13
- Riproduzione dei pattern 13
- Operazioni di base del sequencer di pattern 13
- Registrazione dei pattern 13
- Salvataggio di un pattern 15
- Utility dei pattern 15

Impostazioni complessive per l'unità JUNO-DS 16
- Accesso alle schermate del menu 16
- Definizione delle impostazioni di sistema (SYSTEM) 16
  - Regolazione del contrasto del display 16
  - Regolazione della luminosità del display 16
  - Abilitazione/disabilitazione della funzione Auto Off 16
  - Master Tuning 16
  - Applicazione del riverbero all'ingresso del microfono 16
  - Assegnazione della funzione del pedale di controllo 16
  - Assegnazione della funzione delle manopole di controllo 17
- Funzioni utili (UTILITY) 17
- Riproduzione delle song demo 18

Appendice 19
- Risoluzione dei problemi 19
- Messaggi di errore 19

UTILIZZO SICURO DELL'UNITÀ 20

NOTE IMPORTANTI 20

Elenco di scelte rapide 22

Specifiche principali 22

Manuale dell'utente (questo documento)

Leggere questo documento per primo. Spiega i concetti di base per utilizzare l'unità JUNO-DS.

Manuale PDF (scaricabile dal Web)

- **Parameter Guide (Guida dei parametri, in inglese)**
  Spiega i parametri dell'unità JUNO-DS.
- **MIDI Implementation (Implementazione MIDI, in inglese)**
  Informazioni dettagliate sui messaggi MIDI.

Per ottenere il manuale in formato PDF

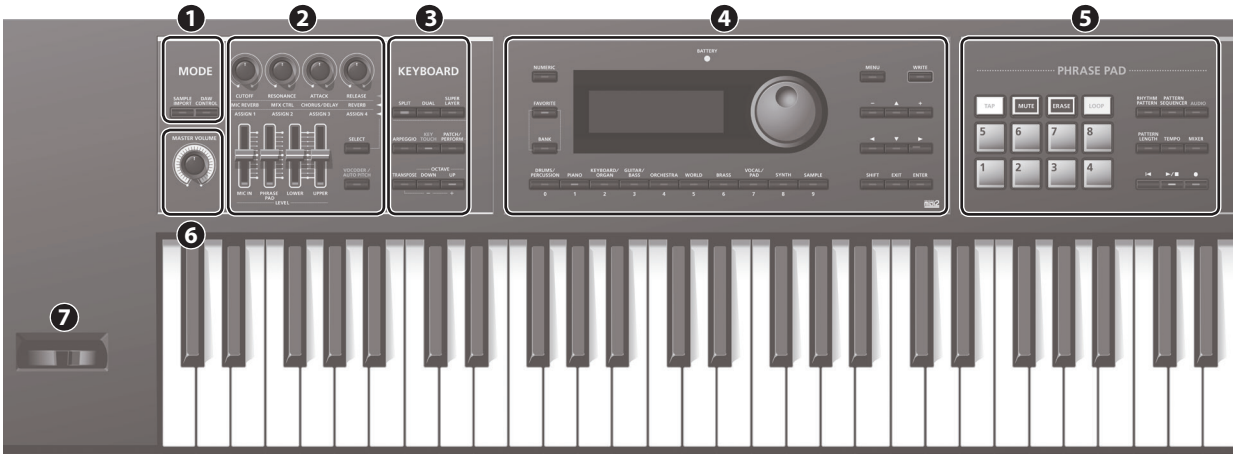
1. **Immettere il seguente indirizzo URL nel browser del computer e autenticarsi.**
   http://www.roland.com/manuals/
   ▼
2. **Scegliere "JUNO-DS" come nome prodotto.**

Prima di usare questa unità, leggere attentamente le sezioni "UTILIZZO SICURO DELL'UNITÀ" e "NOTE IMPORTANTI" (opuscolo "UTILIZZO SICURO DELL'UNITÀ" e Manuale dell'utente, p. 20). Dopo la lettura, conservare tutta la documentazione in luogo sicuro per qualsiasi riferimento futuro.

© 2015 ROLAND CORPORATION

Descrizione del pannello

Pannello superiore



Controller	Spiegazione	Pagina
1 MODE		
Pulsante [SAMPLE IMPORT]	Utilizzato per importare un file audio (Sample) nell'unità JUNO-DS.	p. 9
Pulsante [DAW CONTROL]	Utilizzato per controllare il software DAW dall'unità JUNO-DS. Per i dettagli, consultare il documento "Parameter Guide (in lingua inglese)" (PDF).	

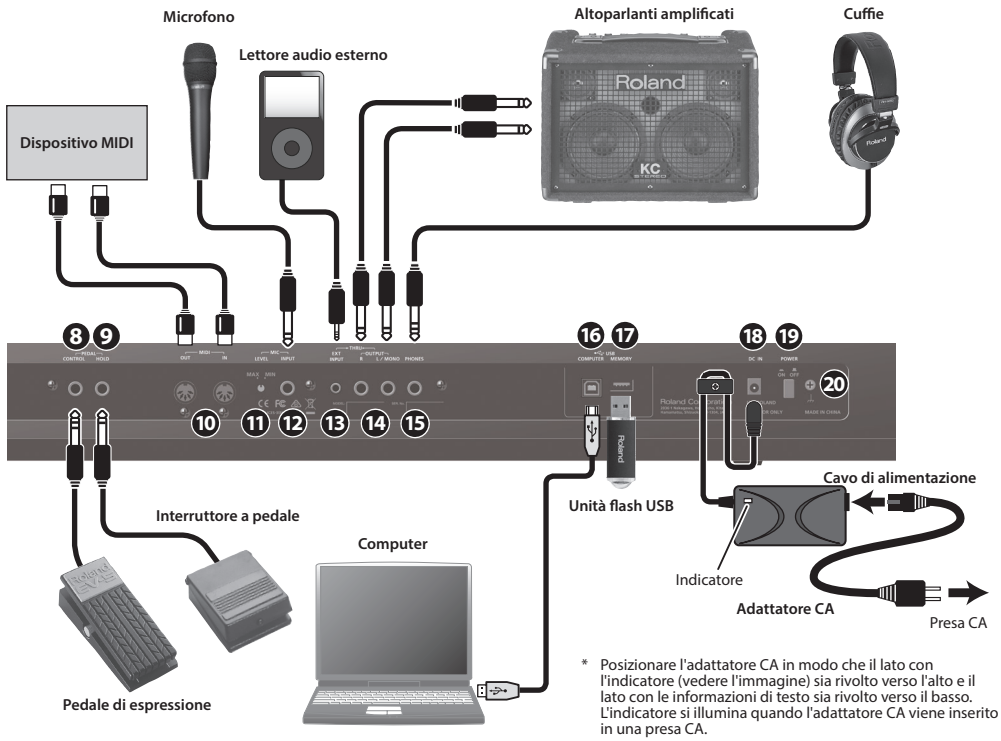
PROMEMORIA

È possibile passare alla schermata EDIT MENU premendo contemporaneamente il pulsante [SAMPLE IMPORT] e il pulsante [DAW CONTROL].

2		
Manopole di controllo	Consentono di controllare i parametri selezionati con il pulsante [SELECT].	p. 7
Pulsante [SELECT]	Consente di selezionare un gruppo di parametri controllati dalle manopole di controllo.	
Cursore [MIC IN] LEVEL	Regola il volume ricevuto dal jack MIC INPUT.	p. 8
Cursore [PHRASE PAD] LEVEL	Regola il volume del pattern ritmico o del lettore audio.	p. 11 p. 12
Cursore [LOWER] LEVEL	Split: regola il volume della parte inferiore. Dual: regola il volume della parte 2.	p. 6
Cursore [UPPER] LEVEL	Split: regola il volume della parte superiore. Dual: regola il volume della parte 1.	
Pulsante [VOCODER/AUTO PITCH]	Consente di accedere alle impostazioni per le funzioni Vocoder e Auto Pitch.	p. 8
3 KEYBOARD		
Pulsante [SPLIT]	Attiva o disattiva la funzione di splittaggio (Split).	p. 6
Pulsante [DUAL]	Attiva o disattiva la funzione di sovrapposizione di due toni (Dual).	
Pulsante [SUPER LAYER]	Attiva o disattiva la funzione SUPER LAYER.	
Pulsante [ARPEGGIO]	Attiva o disattiva l'arpeggiatore.	p. 8
Pulsante [KEY TOUCH]	Utilizzato per cambiare la risposta al tocco della tastiera. Se la risposta al tocco è impostata in modo che tutte le note suonino con un volume fisso a prescindere dalla dinamica di esecuzione, questo pulsante è spento.	p. 7
Pulsante [PATCH/PERFORM]	Quando questo pulsante è attivato (acceso), l'unità JUNO-DS è in modalità Performance. Quando questo pulsante è disattivato (spento), l'unità JUNO-DS è in modalità Patch.	p. 5
Pulsante [TRANSPOSE]	Tenere premuto questo pulsante e utilizzare i pulsanti OCTAVE [DOWN] [UP] per alzare o abbassare l'intonazione in intervalli di semitoni.	p. 7
Pulsanti OCTAVE [DOWN] [UP]	Consentono di alzare o abbassare l'intonazione in intervalli di un'ottava.	p. 7
4		
Pulsante [NUMERIC]	Quando questo pulsante è attivato (acceso), è possibile utilizzare i pulsanti [0]–[9] per immettere valori numerici.	p. 4
Pulsante [FAVORITE]	Attiva o disattiva la funzione Favorite.	p. 7
Pulsante [BANK]	Quando questo pulsante è attivato (acceso), è possibile utilizzare i pulsanti [0]–[9] per selezionare i banchi Favorite.	
Indicatore BATTERY	L'indicazione cambia a seconda della carica residua delle batterie.	p. 3
Display	Mostra varie informazioni a seconda dell'operazione in corso.	
Dial dei valori	Consente di modificare un valore. Se si tiene premuto il pulsante [SHIFT] e si ruota il dial, il valore cambia in quantità maggiore.	p. 4

Controller	Spiegazione	Pagina
Pulsanti [DRUMS/ PERCUSSION]–[SAMPLE] (Category) (pulsanti [0]–[9])	Consentono di selezionare categorie (tipi) di suoni, ad esempio patch o drum kit. È possibile anche utilizzare il dial dei valori per selezionare altri suoni all'interno della stessa categoria. * Quando il pulsante [NUMERIC] è attivato (acceso), questi pulsanti funzionano come i pulsanti [0]–[9] per immettere valori numerici.	p. 5
Pulsante [MENU]	Visualizza una schermata di menu.	p. 4 p. 16
Pulsante [WRITE]	Salva le impostazioni modificate nella memoria interna.	p. 10
Pulsanti [–] [+]	Consentono di modificare un valore. * Se si preme uno di questi pulsanti mentre si tiene premuto l'altro, il valore cambia più rapidamente. Se si preme uno di questi pulsanti mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT], il valore cambia in quantità maggiore.	p. 4
Pulsanti [▲] [▼] [◄] [►]	Consentono di spostare la posizione del cursore in alto, in basso, a destra e a sinistra.	
Pulsante [SHIFT]	Consente di accedere alla schermata di modifica corrispondente quando si preme insieme a un altro pulsante.	p. 4 p. 22
Pulsante [EXIT]	Chiude una schermata o annulla un'operazione.	p. 4
Pulsante [ENTER]	Utilizzato per eseguire un'operazione.	
5 PHRASE PAD		
Pulsante [TAP]	Imposta il tempo sull'intervallo con il quale si preme questo pulsante durante la riproduzione dei pattern.	p. 11 p. 13
Pulsante [MUTE]	Quando si utilizza il sequencer di pattern, disattiva l'audio della traccia specificata.	p. 13
Pulsante [ERASE]	Quando si utilizza il sequencer di pattern, cancella il pattern registrato o una parte del pattern.	p. 14
Pulsante [LOOP]	Quando si utilizza il sequencer di pattern, attiva o disattiva la riproduzione o la registrazione in loop.	p. 13
Pad [1]–[8]	Riproducono le frasi (pattern ritmici, pattern, campioni) assegnati ai pad.	
Pulsante [RHYTHM PATTERN]	Premere questo pulsante per utilizzare pattern ritmici.	p. 11
Pulsante [PATTERN SEQUENCER]	Premere questo pulsante per utilizzare il sequencer di pattern.	p. 13
Pulsante [AUDIO]	Premere questo pulsante per utilizzare il "lettore audio" che riproduce i file audio da un'unità flash USB.	p. 12
Pulsante [PATTERN LENGTH]	Modifica il numero di misure nel pattern.	p. 14
Pulsante [TEMPO]	Consente di regolare il tempo.	p. 11
Pulsante [MIXER]	Quando si utilizza il sequencer di pattern, specifica impostazioni come livello o pan per ogni traccia.	p. 13
Pulsante [I◄]	Consente di spostarsi all'inizio del pattern o del file audio.	p. 11 p. 12 p. 13
Pulsante [►/■]	Avvia o arresta la riproduzione del pattern ritmico, del pattern o del file audio selezionato per la funzione dei pattern ritmici, il sequencer di pattern o il lettore audio.	
Pulsante [●]	Quando si utilizza il sequencer di pattern, premere questo pulsante per registrare un pattern.	p. 13
6		
Manopola [MASTER VOLUME]	Consente di regolare il volume emesso dai jack OUTPUT e dal jack PHONES.	p. 5
7		
Leva pitch bend/modulazione	Cambia l'intonazione o applica il vibrato.	

Pannello posteriore (collegamento dei dispositivi)



* Posizionare l'adattatore CA in modo che il lato con l'indicatore (vedere l'immagine) sia rivolto verso l'alto e il lato con le informazioni di testo sia rivolto verso il basso. L'indicatore si illumina quando l'adattatore CA viene inserito in una presa CA.

* Per prevenire guasti e danni ai dispositivi, abbassare sempre il volume e assicurarsi che tutte le unità siano spente prima di effettuare qualsiasi collegamento.

Informazioni sulla funzione Auto Off

Questa unità si spegne automaticamente dopo che non si suona o non si utilizzano pulsanti e controlli dopo un lasso di tempo predeterminato (funzione Auto Off).
Se non si desidera che l'unità si spenga automaticamente, disattivare la funzione Auto Off (p. 16).

NOTA

- Le impostazioni che si stanno modificando andranno perse se si spegne l'unità. Se si desidera conservare determinate impostazioni, salvarle preventivamente.
- Per riattivare l'unità, riaccenderla.

Jack/controller		Spiegazione	Pagina
8	Jack PEDAL CONTROL	Qui è possibile collegare un pedale di espressione (EV-5; venduto a parte) o un interruttore a pedale (serie DP; venduto a parte) e utilizzarli per controllare vari parametri o funzioni. * Utilizzare esclusivamente il pedale di espressione indicato (EV-5; venduto a parte). Collegando un pedale di espressione differente si rischia di provocare guasti e/o danni all'unità.	p. 16
9	Jack PEDAL HOLD	Qui è possibile collegare un interruttore a pedale (serie DP; venduto a parte) e utilizzarlo come pedale del sostenuto.	
10	Connettori MIDI IN, OUT	Per collegare un dispositivo MIDI.	
11	Manopola MIC [LEVEL]	Regola il livello di ingresso del jack MIC INPUT.	p. 8
12	Jack MIC INPUT	Collegare qui il microfono.	
13	Jack EXT INPUT	Collegare qui un lettore audio esterno o un dispositivo audio.	
14	Jack OUTPUT R, L/MONO	Trasmettono il segnale audio in stereo all'amplificatore o al mixer. Se l'audio in uscita è mono, collegare solo il jack L/MONO.	
15	Jack PHONES	Collegare qui le cuffie (vendute a parte).	
16	Porta USB COMPUTER	Utilizzare un cavo USB 2.0 disponibile in commercio per collegare questa unità al computer. È possibile sincronizzarla con un software DAW sul computer via USB MIDI, in modo da registrare l'audio dell'unità JUNO-DS nel software DAW mediante l'audio USB.	
17	Porta USB MEMORY	Collegare qui un'unità flash USB (venduta a parte). È possibile utilizzare un'unità flash USB per riprodurre i file audio o per eseguire il backup dei dati. * Utilizzare un'unità flash USB venduta da Roland. Non viene garantito il funzionamento di altri prodotti. * Evitare di inserire o rimuovere le unità flash USB mentre l'unità è accesa. In caso contrario, è possibile corrompere i dati interni dell'unità o quelli salvati sulle unità flash USB. * Inserire con cautela l'unità flash USB fino in fondo.	p. 9 p. 12 p. 17
18	Jack DC IN	Per il collegamento dell'adattatore CA in dotazione. * Per evitare l'interruzione accidentale dell'alimentazione all'unità (nel caso in cui la spina venga staccata inavvertitamente) e per non applicare una tensione eccessiva al jack, fissare il cavo di alimentazione utilizzando l'apposito gancio, come mostrato nella figura.	
19	Interruttore [POWER]	Accende e spegne l'unità.	p. 5
20	Terminale di messa a terra	Vedere "Terminale di messa a terra" (p. 20).	

Installazione delle batterie

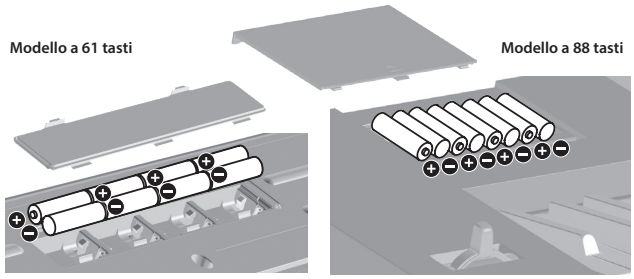
Installare otto batterie ibride NiMH AA disponibili in commercio per suonare l'unità JUNO-DS senza collegare l'adattatore CA.

1. Rimuovere il coperchio dello scomparto delle batterie.

Modello a 61 tasti	Premere le linguette del coperchio dello scomparto delle batterie sul pannello inferiore e rimuovere il coperchio.
Modello a 88 tasti	Far scorrere il coperchio dello scomparto delle batterie sul pannello superiore e rimuovere il coperchio.

* Proteggere pulsanti e manopole quando è necessario rovesciare l'unità. Inoltre, maneggiare l'unità con cura, evitando di farla cadere.

2. Inserire le batterie nell'apposito scomparto, rispettando la polarità corretta.



3. Chiudere saldamente il coperchio dello scomparto delle batterie.

NOTA

L'utilizzo improprio delle batterie può causarne l'esplosione o la perdita del liquido elettrolita. Assicurarsi di osservare attentamente tutte le avvertenze relative alle batterie elencate in "UTILIZZO SICURO DELL'UNITÀ" e "NOTE IMPORTANTI" (opuscolo "UTILIZZO SICURO DELL'UNITÀ" e Manuale dell'utente, p. 20).

Quando sostituire le batterie (indicatore BATTERY)

Quando le batterie stanno per esaurirsi, l'indicatore BATTERY si accende o lampeggia.

- L'indicatore BATTERY si accende quando le batterie stanno per scaricasi.
- Se si continua a utilizzare l'unità JUNO-DS, l'indicatore inizierà a lampeggiare. In questo caso, sostituire le batterie.

NOTA

- Se si continua a usare l'unità anche se l'indicatore lampeggia, sul display comparirà il messaggio "Battery Low!" e non sarà possibile eseguire altre operazioni.
- L'indicatore BATTERY segnala un valore approssimativo.

Panoramica

Struttura generale dell'unità JUNO-DS

Sezione dei controller

Le informazioni sulla performance generate quando si preme o si rilascia un tasto o si preme un pedale del sostenuto vengono trasmesse alla sezione del generatore di suoni.
Questa sezione è composta dalla tastiera, dalla leva pitch bend/modulazione, dai pulsanti e dalle manopole del pannello e dai pedali collegati al pannello posteriore.

Sezione del generatore di suoni

Questa sezione riceve le informazioni sulla performance inviate dalla sezione dei controller e trasmette di conseguenza una patch o una performance.

Effetti

MFX (multieffetto)	Fornisce 80 tipi di effetti, ad esempio distorsione e flanger.
Chorus/riverbero	Unità chorus/riverbero che può essere utilizzata indipendentemente dagli effetti di chorus/riverbero dell'unità MFX. Il chorus può essere utilizzato anche come delay.

* MFX e chorus/riverbero possono avere impostazioni diverse per ogni patch e performance.

Pad delle frasi

Riproducono le frasi assegnate ai pad [1]–[8].

Pattern ritmico	I pad riproducono specifici pattern ritmici.
Sequencer di pattern	I pad registrano pattern di varie misure e li riproducono mentre si suona.
Lettore audio	I pad riproducono i file audio da un'unità flash USB.

Patch

Una patch è un suono che è possibile suonare. Ogni patch è composta da massimo quattro "toni". È possibile creare una gamma molto ampia di suoni combinando i vari toni.

Drum kit

Un drum kit è una raccolta di suoni di strumenti a percussione o di effetti sonori. Ogni tasto (numero di nota) riproduce uno strumento a percussione o effetto sonoro diverso.

Campioni

Questo sono suoni creati con la funzione Sample Import (p. 9).

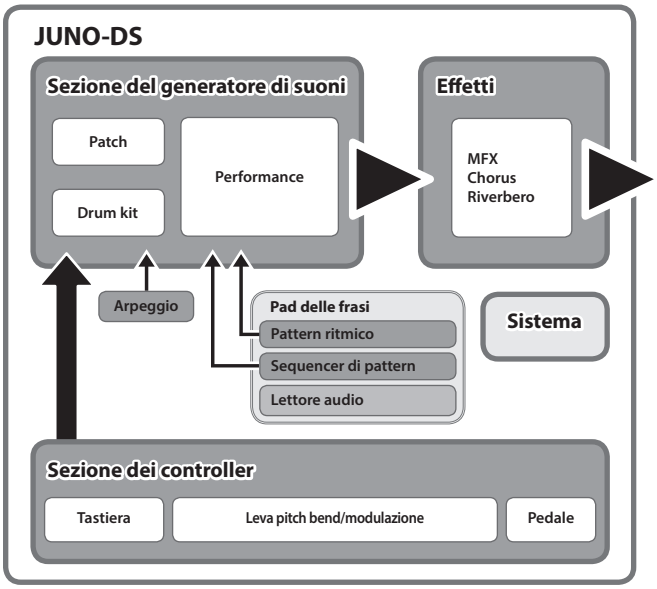
Performance

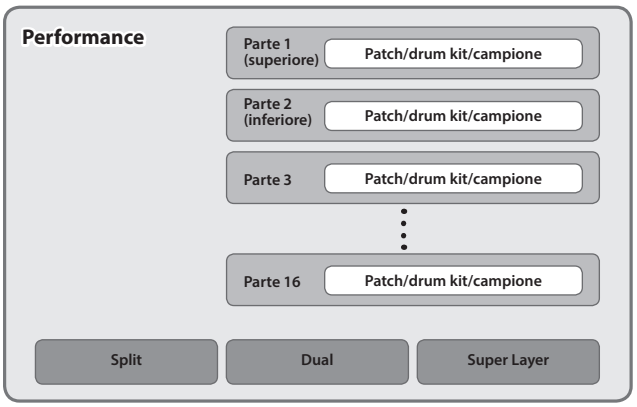
Una performance consente di assegnare una patch, un drum kit o un campione diverso a ognuna delle 16 parti, in modo da utilizzare 16 suoni diversi contemporaneamente. Anche le seguenti impostazioni vengono salvate come impostazioni della performance.

SPLIT	Vengono utilizzati suoni diversi per la mano destra e per quella sinistra
DUAL	Vengono sovrapposti due suoni
SUPER LAYER	Viene sovrapposto un singolo suono per creare un audio più corposo

Quando si seleziona Split o Dual, vengono utilizzate le patch della parte 1 e della parte 2.

La "**modalità Patch**" è attivata quando si seleziona e si riproduce una singola patch (o drum kit o campione). La "**modalità Performance**" è attivata quando si seleziona e si riproduce una performance.
Se si utilizza SPLIT/DUAL/SUPER LAYER, verrà attivata sempre la modalità Performance (il pulsante [PATCH/PERFORM] è acceso).





Funzionamento di base

Spostamento del cursore

Per modificare una selezione o l'impostazione di un parametro visualizzato nella schermata, utilizzare i pulsanti [▲] [▼] [◀] [▶] per spostare il cursore sul valore del parametro da modificare.
Se si tiene premuto un pulsante cursore, questo continua a spostarsi.
Se si tiene premuto il pulsante cursore di una determinata direzione e si preme quello della direzione opposta, il cursore si sposta più velocemente.

Modifica di un valore

Per modificare il valore evidenziato dal cursore, utilizzare il dial dei valori o i pulsanti [–] [+].

- Se si tiene premuto il pulsante [SHIFT] mentre si esegue questa operazione, il valore cambia in quantità maggiore.
- Nel caso dei pulsanti [–] [+], se si tiene premuto un pulsante e si preme l'altro, il valore cambia più rapidamente.

Immissione di valori numerici

Quando il pulsante [NUMERIC] è attivato (acceso), è possibile utilizzare i pulsanti [0]–[9] per immettere valori numerici.
Premere i pulsanti [0]–[9] per immettere un valore numerico, quindi premere il pulsante [ENTER].

Pulsante [ENTER]

Utilizzare questo pulsante per confermare un valore o eseguire un'operazione.

Pulsante [EXIT]

Utilizzare questo pulsante chiudere una schermata o annullare un'operazione senza eseguirla.

Pulsante [MENU]

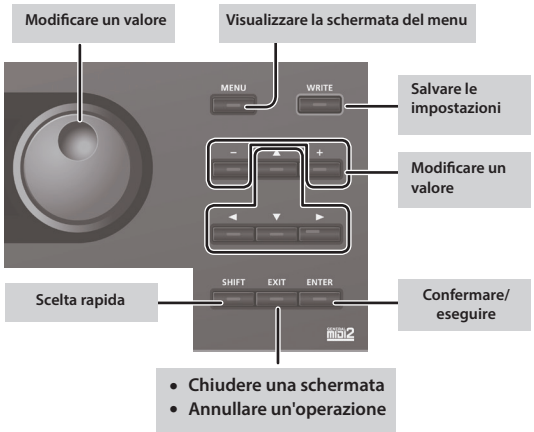
Dal menu è possibile selezionare impostazioni dettagliate dei suoni (modifica), impostazioni di sistema o funzioni delle utility.

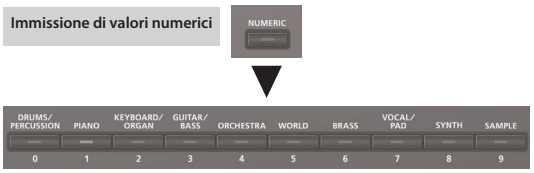
Salvataggio delle impostazioni

Quando si preme il pulsante [WRITE], viene visualizzata la schermata WRITE MENU, in cui è possibile salvare una patch (drum kit) o una performance.

Scelta rapida

Tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere un altro pulsante per passare alla schermata delle impostazioni corrispondente al pulsante premuto.
Per i dettagli, vedere "Elenco di scelte rapide" (p. 22).





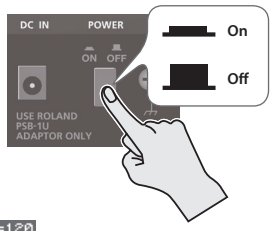
Suonare l'unità JUNO-DS

Accensione/spegnimento dell'unità

Prima di accendere/spegnere l'unità, accertarsi sempre di aver abbassato il volume. Anche con il volume al minimo, si potrebbero percepire alcuni suoni durante l'accensione/spegnimento. Tuttavia, si tratta di una condizione normale e non di un malfunzionamento.

1. La sequenza di accensione deve essere la seguente: questa unità → dispositivi collegati.

* Questa unità è provvista di un circuito di protezione. Per completare interamente la fase di avvio, l'unità impiega un breve intervallo di tempo (pochi secondi).



Viene visualizzata una schermata simile alla seguente.

* Le spiegazioni in questo manuale includono immagini che descrivono ciò che compare abitualmente sul display. Occorre tenere presente, tuttavia, che l'unità potrebbe disporre di una versione aggiornata del sistema, ad esempio con nuovi suoni, pertanto ciò che si visualizza sul display potrebbe essere diverso da quanto mostrato nel manuale.

2. Per regolare il volume, ruotare la manopola [MASTER VOLUME].

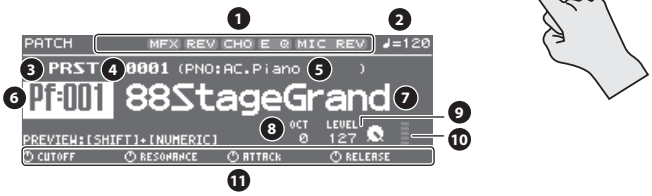
Accensione dell'unità

1. La sequenza di accensione deve essere la seguente: dispositivi collegati → questa unità.

Riproduzione di un tono singolo (modalità Patch)

1. Assicurarsi che il pulsante [PATCH/PERFORM] sia spento.

Se il pulsante [PATCH/PERFORM] è acceso, premerlo per spegnerlo.
L'unità JUNO-DS è in modalità Patch e viene visualizzata la schermata PATCH.



N.	Spiegazione
1	Effetto attivato (acceso)/disattivato (spento)
2	Tempo
3	Banco patch
4	Numero di banco
5	Sottocategoria
6	Numero di categoria

N.	Spiegazione
7	Nome patch
8	Impostazione Octave Shift
9	Livello patch
10	Indicatore del livello
11	Parametri che possono essere regolati con le manopole di controllo

2. Premere un pulsante di categoria ([DRUMS/PERCUSSION]–[SAMPLE]) per selezionare una categoria.

Categoria	Spiegazione
DRUMS/PERCUSSION	Set ritmico
PIANO	Pianoforte
KEYBOARD/ORGAN	Tastiera, organo
GUITAR/BASS	Chitarra, basso
ORCHESTRA	Suoni di orchestra
WORLD	Strumenti etnici
BRASS	Ottoni/legni
VOCAL/PAD	Voci, cori, tappeti sonori
SYNTH	Sintetizzatore
SAMPLE	Campioni (file audio importati)

Le patch sono organizzate in categorie assegnate ai pulsanti.
Ogni categoria è suddivisa in varie sottocategorie.

3. Usare il dial dei valori per selezionare una patch.

PROMEMORIA

Le patch i cui numeri di categoria sono contrassegnati con una "S" (ad esempio Pf: S01) sono suoni consigliati.

Selezione di un banco

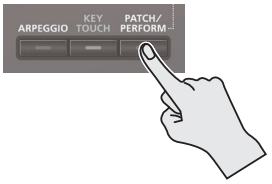
1. Spostare il cursore sul banco e utilizzare il dial dei valori per selezionare un banco.

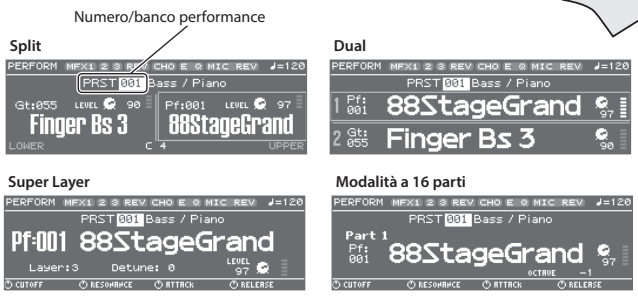
Banco	Spiegazione
DS (DS Tone)	Sono patch consigliate dell'unità JUNO-DS. Il risultato modificato viene salvato nel banco utente.
PRST (Preset)	Queste patch non possono essere sovrascritte. Il risultato modificato viene salvato nel banco utente.
EXP	Questo banco è per i suoni di espansione. A questa unità è possibile aggiungere una vasta gamma di toni dal sito di librerie di suoni Axial. Per i dettagli, visitare il sito di Axial. **http://axial.roland.com/**
GM (GM2)	Questo banco è per i suoni GM2. Questi suoni non possono essere modificati.
USER	Le patch, i drum kit o i campioni che si modificano vengono salvati in questo banco. • Le patch utente possono essere salvate nei numeri 501–756. • I drum kit utente possono essere salvati nei numeri R501–R508.

Esecuzione di più suoni contemporaneamente (modalità Performance)

1. Premere il pulsante [PATCH/PERFORM] per accenderlo.

L'unità JUNO-DS è in modalità Performance e viene visualizzata la schermata PERFORM.




Numero/banco performance
Split
PERFORM MFX1 2 3 REV CHO E ⊘ MIC REV ♩=120
PRST 001 Bass / Piano
Gt:055 LEVEL 90
Finger Bs 3
Pf:001 LEVEL 97
88StageGrand
LOWER C 4 UPPER
Dual
PERFORM MFX1 2 3 REV CHO E ⊘ MIC REV ♩=120
PRST 001 Bass / Piano
1 Pf: 001 88StageGrand 97
2 Gt: 055 Finger Bs 3 90
Super Layer
PERFORM MFX1 2 3 REV CHO E ⊘ MIC REV ♩=120
PRST 001 Bass / Piano
Pf:001 88StageGrand
Layer:3 Detune: 0
LEVEL 97
CUTOFF RESONANCE ATTACK RELEASE
Modalità a 16 parti
PERFORM MFX1 2 3 REV CHO E ⊘ MIC REV ♩=120
PRST 001 Bass / Piano
Part 1
Pf: 001 88StageGrand 97
OCTAVE -1
CUTOFF RESONANCE ATTACK RELEASE

2. Spostare il cursore sul banco e utilizzare il dial dei valori per selezionare un banco.

Banco	Spiegazione
PRST (Preset)	Queste performance non possono essere sovrascritte. Il risultato modificato viene salvato nel banco utente.
USER	Le performance che si modificano vengono salvate in questo banco. Le performance utente possono essere salvate nei numeri 001–128.

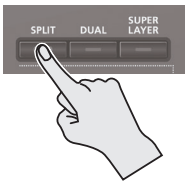
3. Spostare il cursore sul numero di performance e utilizzare il dial dei valori per selezionare una performance.

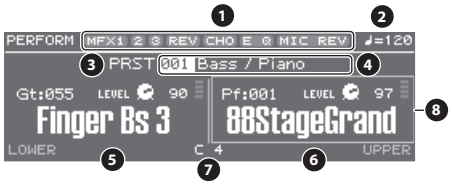
- Se si seleziona una performance impostata su Split, Dual o Super Layer, si accende il pulsante corrispondente.
- In modalità Performance, lo stato in cui non è selezionato Split, Dual o Super Layer è chiamato "**modalità a 16 parti**", che consente di definire impostazioni più dettagliate. Per i dettagli, consultare il documento "Parameter Guide (in lingua inglese)" (PDF).

Quando si modificano le impostazioni di una patch o di una performance, accanto al nome compare il simbolo "*". Per conservare le impostazioni modificate, eseguire l'operazione di scrittura (Write; p. 10).
Quando si salva l'impostazione, il simbolo "*" scompare.

Riproduzione di toni diversi con la mano destra e sinistra (SPLIT)

1. Premere il pulsante [SPLIT] in modo che si accenda.
Viene visualizzata la schermata Split.





N.	Spiegazione	
1	Effetto attivato (acceso)/disattivato (spento)	
2	Tempo	
3	Banco performance	
4	Numero/nome performance	
5	**Inferiore (parte 2)**	Numero di categoria
		Nome patch
		Livello patch
		Indicatore del livello

N.	Spiegazione	
6	**Superiore (parte 1)**	Numero di categoria
		Nome patch
		Livello patch
		Indicatore del livello
7	Punto di splittaggio	
8	**Riquadro** ☐ Indica la parte la cui patch verrà scambiata	

La tastiera è divisa da un punto di splittaggio: il lato per la mano destra suona la patch superiore (parte 1), mentre il lato per la mano sinistra suona la patch inferiore (parte 2).

Regolazione del volume

È possibile utilizzare il cursore [UPPER] LEVEL e il cursore [LOWER] LEVEL per regolare il volume (LEVEL) della patch superiore (parte 1) e di quella inferiore (parte 2). I valori di "LEVEL" nella schermata cambiano di conseguenza.

Scambio della patch superiore/inferiore

1. Tenere premuto il pulsante [SPLIT] e premere il pulsante [DUAL].

Scambio delle patch

1. Premere il pad [1] o il pad [2] per selezionare la parte la cui patch si desidera scambiare.

Pad [1]	Superiore (parte 1)
Pad [2]	Inferiore (parte 2)

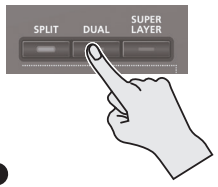
2. Usare il dial dei valori per scambiare le patch.
È possibile selezionare le patch anche premendo i pulsanti [DRUMS/PERCUSSION]–[SAMPLE].

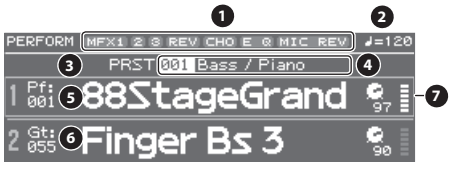
Modifica del punto di splittaggio

1. Tenere premuto il pulsante [SPLIT] e premere il tasto che si desidera impostare come nuovo punto di splittaggio.
Una volta premuto, il tasto diventa il punto di splittaggio.
Il tasto corrispondente al punto di splittaggio viene indicato nell'area superiore.

Esecuzione di due suoni sovrapposti (DUAL)

1. Premere il pulsante [DUAL] in modo che si accenda.
Viene visualizzata la schermata Dual.





N.	Spiegazione	
1	Effetto attivato (acceso)/disattivato (spento)	
2	Tempo	
3	Banco performance	
4	Numero/nome performance	
5	**Superiore (parte 1)**	Numero di categoria
		Nome patch
		Livello patch
		Indicatore del livello

N.	Spiegazione	
6	**Inferiore (parte 2)**	Numero di categoria
		Nome patch
		Livello patch
		Indicatore del livello
7	**Riquadro** ☐ Indica la parte la cui patch verrà scambiata	

La patch superiore (parte 1) e quella inferiore (parte 2) suonano contemporaneamente.

Regolazione del volume

È possibile utilizzare il cursore [UPPER] LEVEL e il cursore [LOWER] LEVEL per regolare il volume (LEVEL) della patch superiore (parte 1) e di quella inferiore (parte 2). I valori di "LEVEL" nella schermata cambiano di conseguenza.

Scambio della patch superiore/inferiore

1. Tenere premuto il pulsante [SPLIT] e premere il pulsante [DUAL].

Scambio delle patch

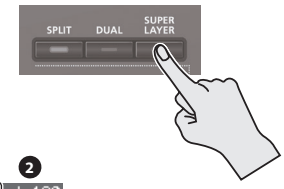
1. Premere il pad [1] o il pad [2] per selezionare la parte la cui patch si desidera scambiare.

Pad [1]	Superiore (parte 1)
Pad [2]	Inferiore (parte 2)

2. Usare il dial dei valori per scambiare le patch.
È possibile selezionare le patch anche premendo i pulsanti [DRUMS/PERCUSSION]–[SAMPLE].

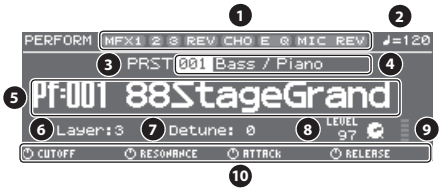
Creazione di un singolo tono più corposo (SUPER LAYER)

È possibile sovrapporre un singolo tono più volte, cambiando leggermente l'intonazione di ogni livello. Questa operazione è chiamata "detuning".
Utilizzare la funzione "Super Layer" per impostare facilmente il detuning e il numero di volte che si sovrappone il tono (numero di parti) per creare toni più spaziosi o più ricchi.



1. Selezionare una patch.

2. Premere il pulsante [SUPER LAYER] per accenderlo.
Viene visualizzata la schermata Super Layer.



N.	Spiegazione	
1	Effetto attivato (acceso)/disattivato (spento)	
2	Tempo	
3	Banco performance	
4	Numero/nome performance	
5	Numero categoria/nome patch	

N.	Spiegazione	
6	**Layer**	Numero di parti sovrapposte
7	**Detune**	Quantità di cambio del pitch
8	Livello patch	
9	Indicatore del livello	
10	Parametri che possono essere regolati con le manopole di controllo	

3. Spostare il cursore su "Layer" o "Detune", quindi utilizzare il dial dei valori per modificare l'impostazione.

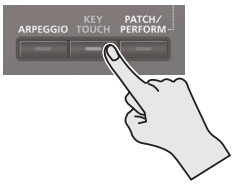
Parametro	Valore
Layer	2–5
Detune	0–30

Regolazione del volume

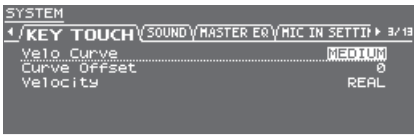
È possibile utilizzare il cursore [UPPER] LEVEL e il cursore [LOWER] LEVEL per regolare il volume (LEVEL). I valori di "LEVEL" nella schermata cambiano di conseguenza.

Modifica della sensibilità della tastiera (KEY TOUCH)

Imposta la sensibilità della tastiera.



1. Premere il pulsante [KEY TOUCH].
Viene visualizzata la schermata KEY TOUCH.



2. Spostare il cursore su "Velo Curve", quindi utilizzare il dial dei valori per modificare l'impostazione.

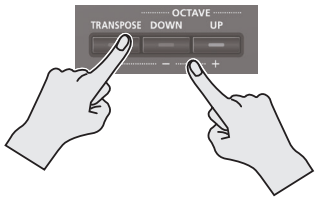
Valore	Spiegazione
LIGHT	Imposta la tastiera con una sensibilità leggera. Si può ottenere un suono fortissimo (ff) con una minore pressione rispetto all'impostazione MEDIUM, pertanto la tastiera sembra più leggera al tocco. Questa impostazione è utile per i bambini, poiché hanno una minore forza nelle mani.
MEDIUM	Imposta la tastiera con una sensibilità standard.
HEAVY	Imposta la tastiera con una sensibilità pesante. Bisogna suonare la tastiera con più forza rispetto all'impostazione MEDIUM per poter riprodurre un suono fortissimo (ff), pertanto la tastiera sembra più pesante al tocco. Questa impostazione consente di aggiungere maggiore espressione quando si suona in modo dinamico.

PROMEMORIA

È possibile anche regolare in maniera più dettagliata la sensibilità della tastiera o specificare che tutte le note suonino con un volume fisso a prescindere dalla dinamica di esecuzione. Per i dettagli, vedere le impostazioni di sistema "KEY TOUCH" (p. 16).

Cambio dell'intonazione in intervalli di semitoni (Transpose)

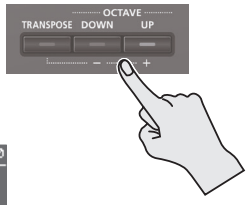
1. Tenere premuto il pulsante [TRANSPOSE] e premere il pulsante OCTAVE [DOWN] o [UP].
Se si imposta un valore diverso da "C", il pulsante [TRANSPOSE] si accende.
Per riportare il valore su "C", tenere premuto il pulsante [TRANSPOSE] e premere contemporaneamente i pulsanti OCTAVE [DOWN] e [UP].



Valore	-5 (G)–0 (C)–+6 (F#)

Cambio dell'intonazione della tastiera in intervalli di un'ottava (Octave Shift)

1. Premere il pulsante OCTAVE [DOWN] o [UP].
Se si imposta un valore diverso da "0", il pulsante OCTAVE [DOWN] o [UP] si accende.
Per riportare il valore di questa impostazione su "0", premere contemporaneamente i pulsanti OCTAVE [DOWN] e [UP].



Valore	-3–0–+3

Gli elementi interessati dall'impostazione Octave Shift dipendono dalla modalità corrente.

Modalità Patch

Cambia l'ottava della patch selezionata. Non è possibile salvare l'impostazione.

Modalità Performance

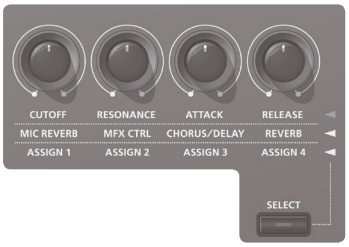
Dual, Super Layer	Cambia l'ottava di tutte le parti.
Split, modalità a 16 parti	Cambia l'ottava della parte selezionata. È possibile definire questa impostazione per ogni parte.

* È possibile salvare l'impostazione dell'ottava di ogni parte salvando la performance.

Utilizzo delle manopole di controllo per variare il suono

È possibile usare le manopole di controllo per variare il suono in tempo reale.
È possibile controllare 12 parametri organizzati in tre gruppi, ognuno dei quali contiene quattro parametri.

Se si selezionano i parametri da impostare per ogni parte, gli elementi di destinazione interessati da queste modifiche dipendono dalle impostazioni correnti.



Modalità Patch

Drum kit	Le manopole di controllo agiscono su ogni tasto. Quando si ruota una di queste manopole, il tasto selezionato verrà indicato, ad esempio C4. Per cambiare il tasto al quale viene applicato l'effetto, premere un tasto e specificare un nuovo nome del tasto.

Modalità Performance

Dual, Super Layer	Tutte le parti
Split, modalità a 16 parti	La parte selezionata

* Le manopole potrebbero non avere alcun effetto su alcuni suoni.

1. Premere il pulsante [SELECT] per selezionare il gruppo di parametri.

2. Utilizzare le manopole di controllo per controllare i parametri.

Parametro	Spiegazione
CUTOFF	Regola la frequenza di taglio in corrispondenza della quale il filtro inizia a essere applicato.
RESONANCE	Potenzia il suono nei pressi della frequenza di taglio, aggiungendo un carattere distintivo al suono.
ATTACK	Regola il tempo da quando si preme il tasto a quando il suono raggiunge il livello massimo.
RELEASE	Regola il tempo da quando si rilascia il tasto a quando il suono non si ascolta più.
MIC REVERB	Regola il riverbero applicato al suono in ingresso dal jack MIC IN.
MFX CTRL	Controlla l'MFX.
CHORUS/DELAY	Regola la quantità di chorus o di delay.
REVERB	Regola la quantità di riverbero.
ASSIGN 1–4	È possibile assegnare e controllare vari parametri a queste manopole. Per i dettagli su come modificare i parametri assegnati alle manopole, consultare il documento "Parameter Guide (in lingua inglese)" (PDF).

Registrazione di suoni preferiti in un pulsante (FAVORITE)

I "preferiti" consentono di memorizzare le impostazioni per patch e performance utilizzate frequentemente, in modo da richiamarle semplicemente premendo un pulsante.
I preferiti memorizzano il numero di patch o di performance.

- I preferiti 0–9 possono essere registrati come "gruppi di preferiti" ed è possibile registrare un massimo di dieci gruppi di preferiti.
- Utilizzare i pulsanti da [0] a [9] per registrare i toni o per scambiarli.

NOTA

Se si cambiano i suoni o le impostazioni della tastiera (Split, Dual, Super Layer), è necessario salvare le impostazioni modificate prima di poterle registrare come preferito.

Registrazione di un preferito

1. Selezionare una patch o una performance da registrare.

2. Premere il pulsante [BANK] per accenderlo.

3. Premere un pulsante [0]–[9] per selezionare il banco in cui registrare il preferito.

4. Tenere premuto il pulsante [FAVORITE] e premere un pulsante [0]–[9] per selezionare il numero in cui registrare il preferito.

Richiamo di un preferito

1. Premere il pulsante [FAVORITE] in modo che si accenda.

2. Premere il pulsante [0]–[9] per selezionare un preferito.

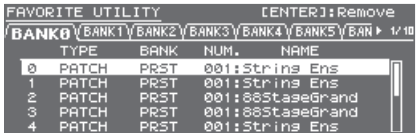
Cambio dei banchi dei preferiti

1. Premere il pulsante [BANK] per accenderlo.
Si accende il pulsante da [0] a [9] che corrisponde al banco selezionato.

2. Premere il pulsante [0]–[9] per selezionare un banco.

Visualizzazione o rimozione di un preferito

1. Tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere il pulsante [FAVORITE].
Viene visualizzata la schermata FAVORITE UTILITY.


FAVORITE UTILITY
[ENTER]:Remove
BANK0 BANK1 BANK2 BANK3 BANK4 BANK5 BAN 1/10
TYPE BANK NUM. NAME
0 PATCH PRST 001:String Ens
1 PATCH PRST 001:String Ens
2 PATCH PRST 001:88StageGrand
3 PATCH PRST 001:88StageGrand
4 PATCH PRST 001:String Ens

Il preferito selezionato è indicato dal simbolo "✓".

Nella schermata FAVORITE UTILITY è possibile effettuare le seguenti operazioni.

Controller	Spiegazione
Pulsanti [◂] [▸]	Cambiano il banco dei preferiti.
Pulsanti [▲] [▼]	Selezionano un preferito.
Pulsante [ENTER]	Rimuove il preferito selezionato. Quando compare la schermata di conferma, premere di nuovo il pulsante [ENTER]. Se si decide di non eseguire la rimozione, premere il pulsante [EXIT].

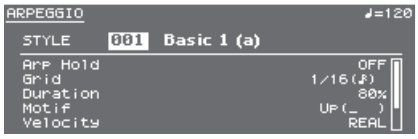
2. Premere il pulsante [EXIT] per chiudere la schermata FAVORITE UTILITY.

Riproduzione degli arpeggi (ARPEGGIO)

L'arpeggiatore è una funzione che riproduce automaticamente un arpeggio in base ai tasti che si premono.

* Non è possibile salvare le impostazioni degli arpeggi.

1. Premere il pulsante [ARPEGGIO] in modo che si accenda.
Viene visualizzata la schermata ARPEGGIO.



2. Suonare un accordo sulla tastiera.
Verrà riprodotto un arpeggio composto dalle note che si tengono premute.

PROMEMORIA

- Se "Arp Hold" è impostato su "ON", l'arpeggio continua a suonare anche dopo che si smette di suonare sulla tastiera.
- Se si tiene premuto il pulsante [SHIFT] e si preme il pulsante [ARPEGGIO], il parametro Arp Hold è attivato nella schermata ARPEGGIO.

3. Per disattivare questa funzione, premere di nuovo il pulsante [ARPEGGIO] in modo che si spenga.

Selezione di uno stile di arpeggio

1. Premere il pulsante [ARPEGGIO] in modo che si accenda.
Viene visualizzata la schermata ARPEGGIO.

2. Spostare il cursore su "STYLE", quindi utilizzare il dial dei valori per selezionare uno stile.

Valore	001–128

Modifica degli arpeggi

1. Premere il pulsante [ARPEGGIO] in modo che si accenda.
Viene visualizzata la schermata ARPEGGIO.

2. Spostare il cursore sulla voce da modificare, quindi utilizzare il dial dei valori per modificare l'impostazione.

3. Premere il pulsante [EXIT] per chiudere la schermata ARPEGGIO.

PROMEMORIA

Per i dettagli sui parametri che è possibile modificare nella schermata ARPEGGIO, consultare il documento "Parameter Guide (in lingua inglese)" (PDF).

Esecuzione con parte vocale da un microfono

È possibile parlare o cantare in un microfono collegato al jack MIC IN nel pannello posteriore e suonare utilizzando la parte vocale.

- Per regolare il volume di ingresso del microfono, utilizzare la manopola MIC [LEVEL] nel pannello posteriore. Regolare la manopola in modo che l'audio del microfono non sia distorto.
- Per regolare il bilanciamento del volume tra audio del microfono e performance alla tastiera, utilizzare il cursore di livello [MIC IN] nel pannello superiore.

Utilizzo degli effetti vocoder/auto pitch

Un "vocoder" è un effetto che, di solito, viene applicato alla voce umana. La voce elaborata attraverso un vocoder avrà un carattere robotico. Il pitch viene controllato suonando la tastiera.

I suoni "auto pitch" eliminano le irregolarità dell'intonazione, producendo un suono con correzione dell'intonazione. Se si applica un cambio dell'intonazione di tipo "a gradini", si ottiene una voce dal tono meccanico.

- Il banco preset (PRST) contiene 10 impostazioni per il vocoder e 10 impostazioni per la correzione automatica dell'intonazione (auto pitch).

1. Premere il pulsante [VOCODER/AUTO PITCH] in modo che si accenda.
Viene visualizzata la schermata VOCODER/AUTO-PITCH.

2. Spostare il cursore sul banco, quindi utilizzare il dial dei valori per selezionare un banco "PRST" o "USER".

3. Spostare il cursore sul numero, quindi utilizzare il dial dei valori per selezionare un'impostazione per vocoder o auto pitch.

PRST	001–010	Impostazioni vocoder
	011–020	Impostazioni auto pitch
USER	501–505	Banco utente

4. Cantare o parlare nel microfono mentre si suona la tastiera.
Se si seleziona un tono auto pitch, non occorre suonare la tastiera.

5. Per disattivare questa funzione, premere di nuovo il pulsante [VOCODER/AUTO PITCH] in modo che si spenga.

PROMEMORIA

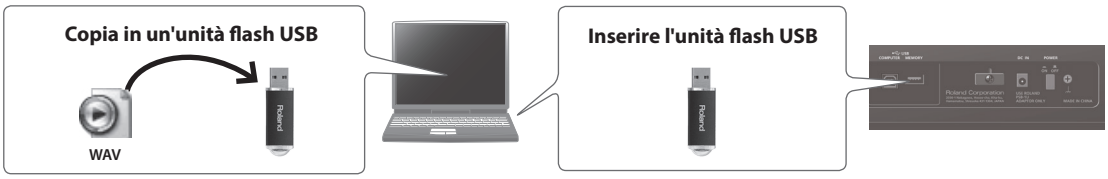
È possibile definire impostazioni dettagliate per vocoder o auto pitch. Per i dettagli, consultare il documento "Parameter Guide (in lingua inglese)" (PDF).

Importazione di un campione e riproduzione sulla tastiera (SAMPLE IMPORT)

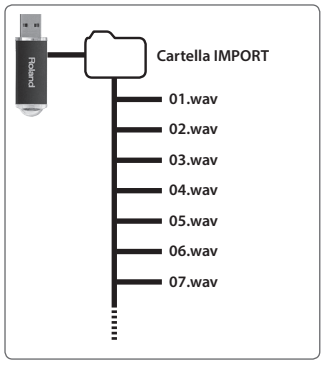
I file audio importati da un'unità flash USB nell'unità JUNO-DS (chiamati "campioni") possono essere assegnati alla tastiera e riprodotti.
In modalità Performance è possibile assegnare fino a 16 file audio (16 parti).

NOTA

Affinché possa essere importato, il file audio deve essere in formato WAV, a 44,1 kHz e a 16 bit. Se si seleziona un altro tipo di file, sul display compare il messaggio "Incorrect File!" (File errato!) e non sarà impossibile importare il file.



Importazione dei file audio (Sample)



1. Utilizzare l'unità JUNO-DS per formattare l'unità flash USB (p. 17).

2. Spegnere l'unità JUNO-DS, quindi rimuovere l'unità flash USB.

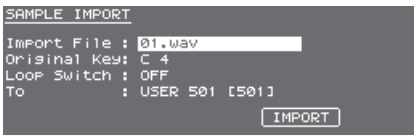
3. Utilizzando il computer, copiare i file desiderati nella cartella "IMPORT".

* Utilizzare solo caratteri alfanumerici a byte singolo per i nomi di cartelle e file.

4. Inserire l'unità flash USB nell'unità JUNO-DS e accendere quest'ultima.

5. Premere il pulsante [SAMPLE IMPORT].
Viene visualizzata la schermata SAMPLE MENU.

6. Spostare il cursore su "SAMPLE IMPORT", quindi premere il pulsante [ENTER].
Viene visualizzata la schermata SAMPLE IMPORT.



7. Definire le impostazioni per specificare in che modo viene importato il file.

Import File	File audio importato
Original Key	Specifica il numero di nota che suona il campione utilizzando l'intonazione con la quale era stato importato.
Loop Switch	Attiva o disattiva la riproduzione in loop.
To:	Numero di destinazione del salvataggio del campione. Il campione viene salvato nella memoria utente interna dell'unità the JUNO-DS e gli viene assegnato un numero a partire da 501.

PROMEMORIA

- Il suono viene assegnato automaticamente alla tastiera con le intonazioni appropriate, a partire da due ottave sopra l'intonazione originale (Original Key) e andando verso il basso fino alla nota più bassa della tastiera.
- È possibile modificare il punto di loop e l'intonazione originale del campione in un secondo momento. Per i dettagli, consultare il documento "Parameter Guide (in lingua inglese)" (PDF).

8. Spostare il cursore su "IMPORT", quindi premere il pulsante [ENTER].
Il file audio viene importato.

* Se la memoria utente è piena, sul display compare il messaggio "Memory Full!" e non è possibile importare il file audio. In questo caso, occorre eliminare i campioni non necessari.

9. Ripetere i passi 7–8 per importare i file desiderati nell'unità JUNO-DS.

PROMEMORIA

- Un file audio importato può essere utilizzato come singola patch premendo il pulsante [SAMPLE].
- Nel caso di file di grandi dimensioni, l'importazione potrebbe richiedere alcuni minuti.

NOTA

Non spegnere mai l'unità mentre è visualizzato il messaggio "Processing...".

Richiamo di un campione

1. Premere il pulsante [SAMPLE].

2. Usare il dial dei valori per selezionare una patch.

* Non è possibile modificare il pitch se è due ottave superiore all'intonazione originale (Original Key) specificata.

Eliminazione di campioni importati

1. Premere il pulsante [SAMPLE IMPORT].
Viene visualizzata la schermata SAMPLE MENU.

2. Spostare il cursore su "SAMPLE DELETE", quindi premere il pulsante [ENTER].
Viene visualizzata la schermata SAMPLE DELETE.

3. Selezionare il campione (patch) da eliminare.

4. Spostare il cursore su "DELETE", quindi premere il pulsante [ENTER].
Compare un messaggio di conferma.
Se si decide di annullare l'operazione, premere il pulsante [EXIT].

5. Premere il pulsante [ENTER] per eliminare il campione.

PROMEMORIA

- Alcune o tutte le note delle performance che utilizzano il campione eliminato non verranno più riprodotte.
- Conviene sempre eseguire il backup di dati importante su un'unità flash USB o sul computer (p. 18).

Modifica dei campioni

1. Premere il pulsante [SAMPLE IMPORT].
Viene visualizzata la schermata SAMPLE MENU.

2. Spostare il cursore su "SAMPLE EDIT", quindi premere il pulsante [ENTER].
Viene visualizzata la schermata SAMPLE EDIT.

3. Spostare il cursore sulla scheda, quindi utilizzare i pulsanti [◄] [►] per cambiare le varie pagine.

4. Spostare il cursore sul parametro da modificare, quindi utilizzare il dial dei valori per modificare il valore.

PROMEMORIA

È possibile definire impostazioni dettagliate per il campione, ad esempio il punto di loop o l'intonazione originale. Per i dettagli, consultare il documento "Parameter Guide (in lingua inglese)" (PDF).

5. Per salvare le impostazioni modificate, eseguire l'operazione "Salvataggio delle impostazioni (Write)" (p. 10).

Modifica dei suoni

PROMEMORIA

Per i dettagli sui parametri che è possibile modificare, consultare il documento "Parameter Guide (in lingua inglese)" (PDF).

Modifica di una patch o di un drum kit

1. Selezionare una patch o un drum kit da modificare.

2. Premere contemporaneamente il pulsante [SAMPLE IMPORT] e il pulsante [DAW CONTROL].
Viene visualizzata la schermata EDIT MENU.

3. Spostare il cursore su "PATCH EDIT" o "DRUM KIT EDIT", quindi premere il pulsante [ENTER].
Viene visualizzata la schermata PATCH EDIT o DRUM KIT EDIT.

4. Spostare il cursore sulla scheda, quindi utilizzare i pulsanti [◄] [►] per cambiare le varie pagine.

5. Spostare il cursore sul parametro da modificare, quindi utilizzare il dial dei valori per modificare il valore.

6. Per salvare le impostazioni modificate, eseguire l'operazione "Salvataggio delle impostazioni (Write)".

Modifica di una performance

1. Premere il pulsante [PATCH/PERFORM] per accenderlo.

2. Selezionare la performance da modificare.

3. Premere contemporaneamente il pulsante [SAMPLE IMPORT] e il pulsante [DAW CONTROL].
Viene visualizzata la schermata EDIT MENU.

4. Spostare il cursore su "PERFORMANCE EDIT", quindi premere il pulsante [ENTER].
Viene visualizzata la schermata PERFORMANCE EDIT.

5. Spostare il cursore sulla scheda, quindi utilizzare i pulsanti [◄] [►] per cambiare le varie pagine.

6. Spostare il cursore sul parametro da modificare, quindi utilizzare il dial dei valori per modificare il valore.

7. Per salvare le impostazioni modificate, eseguire l'operazione "Salvataggio delle impostazioni (Write)".

Modifica degli effetti

È possibile definire impostazioni diverse per gli effetti in modalità Patch e in modalità Performance.

Modalità Patch

È possibile utilizzare multieffetto (MFX), chorus e riverbero per ogni patch.

Modalità Performance

Per ogni impostazione è possibile utilizzare massimo tre multieffetti (MFX1, MFX2, MFX3), un chorus e un riverbero.

Parti alle quali è possibile applicare un MFX

Split, Dual	MFX1 applicato alla patch superiore (parte 1), MFX2 applicato alla patch inferiore (parte 2).
Super Layer	È possibile applicare MFX1 a tutte le parti.
Modalità a 16 parti	È possibile assegnare MFX1–3.

1. Premere contemporaneamente il pulsante [SAMPLE IMPORT] e il pulsante [DAW CONTROL].
Viene visualizzata la schermata EDIT MENU.

2. Spostare il cursore su "EFFECTS EDIT", quindi premere il pulsante [ENTER].
Viene visualizzata la schermata EFFECTS EDIT.

3. Spostare il cursore sul parametro da modificare, quindi utilizzare il dial dei valori per modificare il valore.

4. Per salvare le impostazioni modificate, eseguire l'operazione "Salvataggio delle impostazioni (Write)".

PROMEMORIA

Quando si modificano le impostazioni degli effetti, accanto al nome della patch o della performance è visualizzato il simbolo "*". Quando si salva la patch o la performance, il simbolo "*" scompare.

Salvataggio delle impostazioni (Write)

Se si spegne l'unità o si seleziona un altro tono, le impostazioni modificate andranno perse.
Per conservare le modifiche, eseguire l'operazione Write.

NOTA

Al momento del salvataggio, i dati già presenti nella destinazione di salvataggio verranno sovrascritti.

1. Premere il pulsante [WRITE] per accenderlo.
Viene visualizzata la schermata WRITE MENU.

- In modalità Patch è possibile tenere premuto il pulsante [WRITE] per accedere alla schermata di immissione del nome.
- A seconda dello stato precedente alla pressione del pulsante, viene selezionato automaticamente PATCH WRITE o PERFORMANCE WRITE.

NOTA

In modalità Performance, se è visualizzato un simbolo "*" sia per la patch che per la performance, salvare prima la patch, quindi la performance. Se si salva prima la performance, i dati della patch modificata andranno persi.

2. Premere il pulsante [ENTER].
Viene visualizzata la schermata di immissione del nome.

3. Assegnare un nome ai dati che si sta salvando.

Operazione	Spiegazione
Pulsanti [◄] [►]	Spostano il cursore.
Dial dei valori, pulsanti [–] [+]	Selezionano il carattere.
Pulsanti [▼] [▲]	Alternano i caratteri alfabetici maiuscoli o minuscoli.

Inserimento/eliminazione dei caratteri

1. Mentre si immette un nome, premere il pulsante [MENU].
Viene visualizzata la schermata NAME MENU. La finestra viene chiusa se si preme di nuovo il pulsante.

2. Spostare il cursore su "INSERT" o "DELETE", quindi premere il pulsante [ENTER].

Funzione	Spiegazione
INSERT	Premere il pulsante [ENTER] per inserire uno spazio all'altezza del cursore.
DELETE	Premere il pulsante [ENTER] per eliminare il carattere all'altezza del cursore. I caratteri successivi verranno spostati in avanti per riempire lo spazio.

4. Una volta specificato il nome, premere il pulsante [ENTER].

5. Usare il dial dei valori per specificare la destinazione di salvataggio.

6. Premere il pulsante [ENTER].
Compare un messaggio di conferma.
Se si decide di annullare l'operazione, premere il pulsante [EXIT].

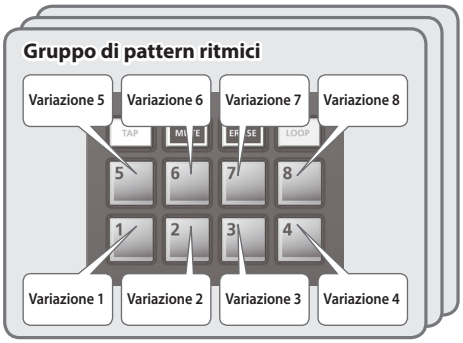
7. Premere il pulsante [ENTER] per salvare le impostazioni.

NOTA

Non spegnere mai l'unità mentre è visualizzato il messaggio "Writing...".

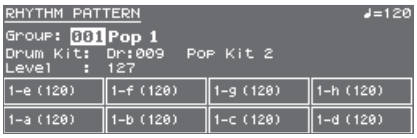
Riproduzione di pattern ritmici

Un pattern ritmico è una frase fissa suonata da strumenti ritmici come batteria o percussioni. L'unità JUNO-DS può riprodurre pattern ritmici assegnati ai pad [1]–[8] mentre si usa la tastiera per suonare a tempo con questi pattern ritmici.
Un pattern ritmico è composto da otto "variazioni", chiamate complessivamente "gruppo di pattern ritmici".
Quando si seleziona un gruppo di pattern ritmici, le variazioni vengono assegnate automaticamente ai pad [1]–[8].



Selezione e riproduzione di un pattern ritmico

1. Premere il pulsante [RHYTHM PATTERN] in modo che si accenda.
Viene visualizzata la schermata RHYTHM PATTERN.



2. Definire le impostazioni per il pattern ritmico.

Parametro	Valore	Spiegazione
Group	Seleziona il gruppo di pattern ritmici. Se si cambia il gruppo di pattern ritmici, cambieranno anche i pattern ritmici assegnati ai pad [1]–[8]. * È possibile spostare il cursore su questo parametro, premere il pulsante [ENTER] e selezionare un pattern ritmico dalla schermata RHYTHM PATTERN GROUP LIST. * Per ulteriori informazioni sui gruppi di pattern ritmici, consultare il documento "Parameter Guide (in lingua inglese)" (PDF).	
	001–030	
Drum kit	Seleziona il drum kit utilizzato per riprodurre i pattern ritmici. Se si cambia il gruppo di pattern ritmici, cambierà anche il drum kit assegnato al gruppo di pattern ritmici, ma è possibile utilizzare questo parametro per selezionare un drum kit diverso, se necessario. * È possibile spostare il cursore su questo parametro, premere il pulsante [ENTER] e selezionare un drum kit dalla schermata DRUM KIT LIST.	
	Dr: 001–	
Level	Specifica il volume del pattern ritmico.	
	1–127	

NOTA

Non è possibile salvare le impostazioni del pattern ritmico.

3. Premere i pulsanti dei pad [1]–[8] per riprodurre i pattern ritmici.
Viene riprodotto il pattern assegnato al pulsante che si preme e il pad lampeggia.
Premere di nuovo il pad per arrestare la riproduzione (il pad è acceso).

Altre operazioni

Controller	Spiegazione
Pulsante [►/■]	Riproduce la variazione selezionata dal pad premuto. Premere di nuovo questo pulsante per arrestare la riproduzione.
Pulsante [TAP]	Specifica il tempo come intervallo con il quale si preme ripetutamente questo pulsante.
Pulsante [TEMPO]	Modifica il tempo.
Cursore [PHRASE PAD] LEVEL	Regola il volume del pattern ritmico.

Modifica del tempo

1. Premere il pulsante [TEMPO].
Viene visualizzata la schermata TEMPO.

2. Usare il dial dei valori per regolare il tempo.

3. Premere il pulsante [EXIT] per tornare alla schermata precedente.

PROMEMORIA

Nella schermata TEMPO è possibile anche modificare i seguenti parametri.

- Attivazione/disattivazione del metronomo (p. 17)
- Attivazione/disattivazione della funzione Tempo Lock (p. 17)

Riproduzione di file audio (Audio Player)

I file audio salvati in un'unità flash USB possono essere assegnati ai pad [1]–[8] e riprodotti.

File audio che possono essere riprodotti

MP3	
Formato	MPEG-1 audio layer 3
Frequenza di campionamento	44,1 kHz
Bit rate	32, 40, 48, 56, 64, 80, 96, 112, 128, 160, 192, 224, 256, 320 kbps, VBR (Variable Bit Rate)
WAV/AIFF	
Frequenza di campionamento	44,1 kHz
Bit	8, 16, 24 bit

NOTA

Non è possibile riprodurre contemporaneamente due o più file audio.

Assegnazione di file audio ai pad e riproduzione dei file audio

PROMEMORIA

Se esistono file audio nella cartella "SONG LIST" dell'unità flash USB quando si accende l'unità, verranno assegnati automaticamente ai pad.

1. Formattare l'unità flash USB nell'unità JUNO-DS (p. 17).

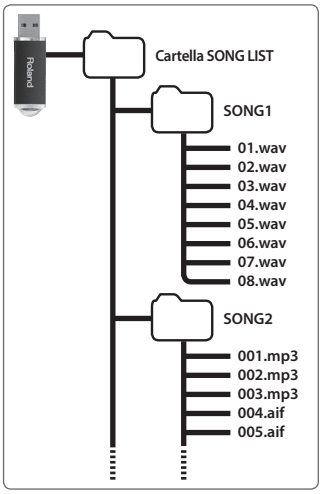
2. Spegnere l'unità JUNO-DS, quindi scollegare l'unità flash USB.

3. Utilizzando il computer, creare una cartella all'interno della cartella "SONG LIST".

* Utilizzare solo caratteri alfanumerici a byte singolo per i nomi delle cartelle.

4. Copiare i file audio desiderati nella cartella creata.

5. Collegare l'unità flash USB all'unità JUNO-DS e accendere quest'ultima.



6. Premere il pulsante [AUDIO].

Viene visualizzata la schermata AUDIO PLAYER.

7. Definire le impostazioni per il lettore audio.

Parametro	Valore/spiegazione
Song List	Visualizza le cartelle all'interno della cartella SONG LIST dell'unità flash USB. * Spostare il cursore su questo parametro, quindi premere il pulsante [ENTER] per visualizzare la schermata SONG LIST, che elenca le cartelle.
Audio Level	Specifica il volume dei file audio. * L'impostazione Level va persa se si spegne l'unità. Per memorizzare l'impostazione anche dopo aver spento l'unità, specificare il valore desiderato nell'impostazione di sistema "Audio Level" (p. 16).
	0–127
PAD1–8	
Nome	Mostra i file audio assegnati ai pad.
Loop	Attiva o disattiva la riproduzione in loop.
	OFF, ON
Start	Specifica la posizione di inizio per la riproduzione loop.
	0–(intervallo di posizioni disponibile)
End	Specifica la posizione di fine per la riproduzione loop.
	(intervallo di posizioni disponibile)–fine

NOTA

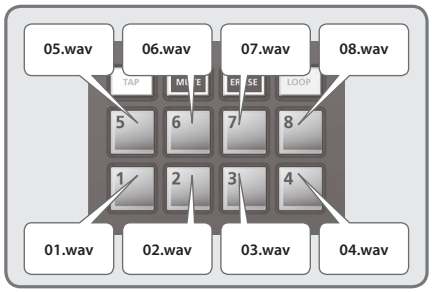
Non è possibile definire impostazioni di loop per i file MP3. Per definire impostazioni di loop, utilizzare il computer per convertire il file in formato WAV o AIFF prima di importarlo.

8. Premere il pulsante [ENTER].

I file audio nella cartella selezionata vengono assegnati automaticamente ai pad in ordine decrescente. Ad esempio, se si sceglie la cartella SONG1, i file vengono assegnati come indicato nella figura.

PROMEMORIA

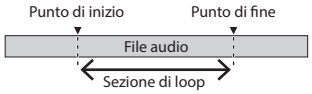
I file all'interno della cartella sono visualizzati in ordine alfanumerico e i primi otto file sono quelli che vengono assegnati.



9. Premere uno dei pad [1]–[8].

Il pad che si preme lampeggia e il file audio assegnato viene riprodotto. Premere di nuovo il pad per arrestare la riproduzione (il pad è acceso).

Operazioni con il lettore audio

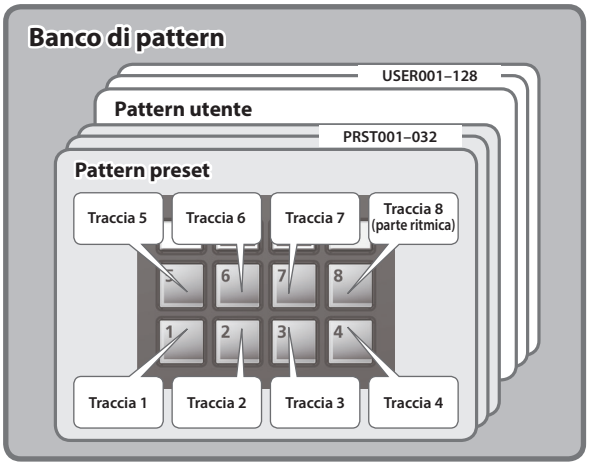
Azione	Operazione/spiegazione
Riproduzione	Premere uno dei pad [1]–[8].
Arresto	Premere il pad che sta suonando. Per riprendere la riproduzione dal punto in cui era stata arrestata, tenere premuto il pulsante [AUDIO] e premere lo stesso pad.
Spostamento all'inizio	Tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere il pad [1].
Riavvolgimento	Tenere premuto il pulsante [SHIFT] e tenere premuto il pad [2].
Avanzamento	Tenere premuto il pulsante [SHIFT] e tenere premuto il pad [3].
Impostazioni di loop (*1)	Premere il pulsante [LOOP]. Il loop viene abilitato per il pad selezionato. Il pulsante [LOOP] si accende.
Loop di una sezione del file	**Impostazione del punto di inizio** Mentre è in corso la riproduzione del file, tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere il pulsante [LOOP]. **Impostazione del punto di fine** Di nuovo, tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere il pulsante [LOOP].  Quando si imposta il punto di fine, la riproduzione viene ripetuta nella sezione di inizio-fine specificata. Se un file con una specifica sezione di loop viene riprodotto dall'inizio, la riproduzione proseguirà fino al punto di fine, quindi verrà ripetuta la sezione di loop. * Se, dopo aver specificato la sezione di loop, si desidera modificare l'impostazione in modo da riprodurre in loop l'intero file, tenere premuto il pulsante [LOOP] e premere il pad la cui impostazione si desidera modificare.
Definizione del punto di inizio o di fine (*1)	Spostare il cursore su "Start" o "End", quindi utilizzare il dial dei valori per modificare l'impostazione.
Riproduzione del pad successivo	**Per cambiare immediatamente:** Premere uno dei pad [1]–[8]. **Per cambiare al termine della riproduzione:** Tenere premuto il pad che sta suonando, quindi premere il pad che si desidera suonare dopo.
Regolazione del volume del lettore audio	Muovere il cursore [PHRASE PAD] LEVEL.

***1:** Le impostazioni di loop per ogni file audio vengono salvate automaticamente nella cartella SONG LIST. Se si sposta un file audio in un'altra cartella, le impostazioni di loop verranno conservate mediante lo spostamento del file delle impostazioni.

Riproduzione/registrazione di pattern (PATTERN SEQUENCER)

Il sequencer di pattern è una funzione che consente di registrare la performance alla tastiera e i movimenti delle manopole, per poi riprodurli ripetutamente. I dati registrati sono chiamati "pattern" ed è possibile registrare e salvare pattern di massimo otto misure.

- Un pattern è composto dalle tracce 1–8 e la registrazione viene eseguita sulla traccia selezionata.
- I pattern sono organizzati in 32 pattern preset (PRST) e 128 pattern utente (USER) e vengono salvati in un "banco di pattern".



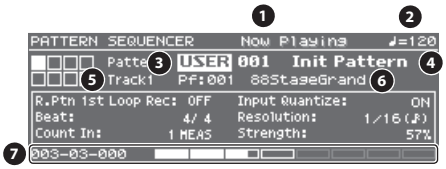
Riproduzione dei pattern

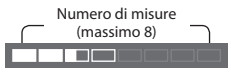
Riproduzione del pattern selezionato

1. Mentre è acceso il pulsante [PATTERN SEQUENCER], premere il pulsante [►/■].
Premere di nuovo il pulsante per arrestare la riproduzione.

Selezione e riproduzione di un pattern

1. Premere il pulsante [PATTERN SEQUENCER] per accenderlo.
Viene visualizzata la schermata PATTERN SEQUENCER.


1
2
PATTERN SEQUENCER Now Playing ♩=120
Patte 3 USER 001 Init Pattern 4
5 Track1 Pf:001 88StageGrand 6
R.Ptn 1st Loop Rec: OFF Input Quantize: ON
Beat: 4/ 4 Resolution: 1/16 (♪)
Count In: 1 MEAS Strength: 57%
7 003-03-000

N.	Spiegazione
1	**Indicazione dello stato** • Now Recording • Now Playing • Rec Standby • Stop
2	Tempo
3	Banco di pattern (PRST/USER)
4	Numero di pattern, Nome pattern
5	Traccia selezionata
6	Patch utilizzata per riprodurre o registrare la traccia selezionata Numero categoria, nome patch
7	Indicatore dell'avanzamento della riproduzione o della registrazione Indica la posizione di riproduzione o registrazione sotto forma di Misura: Battuta: Tick e barra grafica di avanzamento.  **Riquadro esterno bianco:** Misure specificate da PATTERN LENGTH **Riquadro esterno grigio:** Misure non specificate da PATTERN LENGTH

2. Spostare il cursore sul banco di pattern, quindi utilizzare il dial dei valori per selezionare un pattern "PRST" o "USER".

3. Spostare il cursore sul numero di pattern, quindi utilizzare il dial dei valori per selezionare il pattern da riprodurre.

PROMEMORIA

È possibile spostare il cursore sul numero di pattern, premere il pulsante [ENTER] e selezionare un pattern dalla schermata PATTERN LIST che viene visualizzata.

4. Premere il pulsante [►/■] per riprodurre il pattern.
Premere di nuovo il pulsante per arrestare la riproduzione.

Disattivazione dell'audio di una traccia specifica (Track Mute)

Utilizzare questa funzione per disattivare l'audio di tracce specifiche mentre viene riprodotto un pattern.

1. Premere il pulsante [MUTE] per accenderlo.
I pad passano in modalità di disattivazione dell'audio.

2. Premere i pad [1]–[8] per selezionare la traccia o le tracce di cui disattivare l'audio.
È possibile premere più pad.
Il pad che si preme lampeggia e l'audio della rispettiva traccia viene disattivato.
Per annullare la disattivazione dell'audio, premere il pad lampeggiante.

3. Premere il pulsante [MUTE] per spegnerlo.
La modalità di disattivazione dell'audio dei pad viene annullata.
* La disattivazione dell'audio delle tracce viene mantenuta anche se si annulla la modalità di disattivazione dell'audio dei pad.

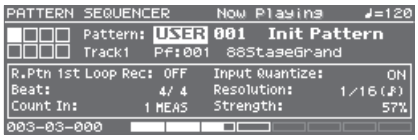
Operazioni di base del sequencer di pattern

Le operazioni per il sequencer di pattern sono valide solo se è stato premuto il pulsante [PATTERN SEQUENCER] ed è visualizzata la schermata PATTERN SEQUENCER.

Controller	Spiegazione
Pulsante [►/■]	Riproduce/arresta il pattern.
Pulsante [I◄]	Riporta il pattern all'inizio.
Pulsante [●]	Crea un pattern mediante la registrazione della performance alla tastiera e delle operazioni con i controller in tempo reale.
Pulsante [TAP]	Imposta il tempo sull'intervallo con il quale si preme questo pulsante.
Pulsante [MUTE]	Se è attivato, è possibile utilizzare i pad [1]–[8] per disattivare l'audio delle tracce specificate.
Pulsante [ERASE]	Cancella il pattern registrato o una parte del pattern.
Pulsante [LOOP]	• Se è attivato, il pattern viene riprodotto in loop tra le misure specificate. • Se è disattivato, il pattern viene riprodotto o registrato fino alla misura specificata, quindi viene arrestato.
Pad [1]–[8]	Seleziona le tracce. È possibile utilizzare la tastiera per riprodurre o registrare la traccia selezionata.
Pulsante [PATTERN LENGTH]	Modifica il numero di misure nel pattern. È possibile creare un pattern di massimo otto misure.
Pulsante [TEMPO]	Modifica il tempo.
Pulsante [MIXER]	Consente di specificare il volume e il pan di ogni traccia.

Registrazione dei pattern

1. Premere il pulsante [PATTERN SEQUENCER] per accenderlo.
Viene visualizzata la schermata PATTERN SEQUENCER.


PATTERN SEQUENCER Now Playing ♩=120
Pattern: USER 001 Init Pattern
Track1 Pf:001 88StageGrand
R.Ptn 1st Loop Rec: OFF Input Quantize: ON
Beat: 4/ 4 Resolution: 1/16 (♪)
Count In: 1 MEAS Strength: 57%
003-03-000

2. Selezionare il pattern utente da registrare.

Quando si esegue una nuova registrazione

Se si desidera iniziare una registrazione completamente nuova, selezionare USER "Init Pattern" (impostazione di fabbrica) o utilizzare la funzione PATTERN ERASE (p. 14) per cancellare i contenuti del pattern.

3. Premere il pulsante [●].
Il pulsante [●] lampeggia e l'unità JUNO-DS è pronta per la registrazione.

4. Definire le impostazioni per il pattern da registrare.

Parametro	Valore/spiegazione	
R. Ptn 1st Loop Rec	Specifica la modalità con cui verrà registrato il pattern ritmico. * Questo parametro può essere specificato solo se è selezionato un pattern vuoto.	
	OFF	Non verrà registrato un pattern ritmico.
	ON	Solo nel primo ciclo di registrazione, la performance del pattern ritmico selezionato verrà registrata nella traccia 8.
Beat	Specifica l'indicazione del tempo del pattern * Questo parametro può essere specificato solo se è selezionato un pattern vuoto.	
	(1–32) / (2, 4, 8, 16)	
Count In	Seleziona il modo in cui viene avviata la registrazione.	
	OFF	La registrazione viene avviata non appena si preme il pulsante [►/■].
	1 MEAS	Quando si preme il pulsante [►/■], inizia un conteggio a partire da una misura prima del punto di inizio della registrazione, che viene avviata quando viene raggiunto il punto di inizio della registrazione.
	2 MEAS	Quando si preme il pulsante [►/■], inizia un conteggio a partire da due misure prima del punto di inizio della registrazione, che viene avviata quando viene raggiunto il punto di inizio della registrazione.
	WAIT NOTE	La registrazione inizia non appena si preme il pulsante [►/■] oppure quando si preme un tasto o il pedale del sostenuto.

Parametro	Valore/spiegazione	
Input Quantize	Specifica se la quantizzazione verrà applicata durante la registrazione. * **Quantize:** Corregge automaticamente le imprecisioni nella tempistica dell'esecuzione sulla tastiera, in modo che sia più precisa.	
	OFF	La quantizzazione non viene applicata durante la registrazione.
	ON	La quantizzazione viene applicata durante la registrazione.
Resolution	Specifica il valore della nota in base al quale applicare la quantizzazione.	
	1/32 (𝅘𝅥𝅯)–1/4 (♩)	
Strength	Specifica la quantità in base alla quale le note vengono spostate a intervalli precisi dei valori di nota specificati dall'impostazione Resolution.	
	0–100%	Se si imposta su "100%", le note che si registrano vengono spostate completamente in base agli intervalli esatti specificati dall'impostazione Resolution. Se si specifica una percentuale minore, verrà applicata una correzione inferiore. Se si imposta su "0%", la tempistica di esecuzione non viene corretta.

5. Definire le impostazioni desiderate.

Per modificare il numero di misure nel pattern

Vedere "Specifica del numero di misure nel pattern (PATTERN LENGTH)" (p. 14).

Quando si registra un pattern ritmico

Se R. Ptn 1st Loop Rec è impostato su ON, la riproduzione del pattern ritmico viene registrata nel primo ciclo dopo l'inizio della registrazione.

1. Premere il pulsante [RHYTHM PATTERN].
Viene visualizzata la schermata RHYTHM PATTERN.

2. Selezionare un gruppo di pattern ritmici e un drum kit.

3. Premere il pulsante [EXIT] per chiudere la schermata RHYTHM PATTERN.

Modifica del tempo di registrazione

1. Premere il pulsante [TEMPO].
Viene visualizzata la schermata TEMPO.

2. Utilizzare il dial dei valori per specificare un tempo in base al quale eseguire comodamente la registrazione.

3. Premere il pulsante [EXIT] per chiudere la schermata TEMPO.

* I dati di modifica del tempo non vengono registrati.

PROMEMORIA

È possibile impostare il tempo premendo ripetutamente il pulsante [TAP] con l'intervallo desiderato.

Per emettere il suono del metronomo

1. Premere il pulsante [TEMPO].
Viene visualizzata la schermata TEMPO.

2. Spostare il cursore su "Metronome", quindi utilizzare il dial dei valori per impostare "ON".

3. Utilizzare il dial dei valori per specificare un tempo in base al quale eseguire comodamente la registrazione.

4. Premere il pulsante [EXIT] per chiudere la schermata TEMPO.

PROMEMORIA

È possibile attivare/disattivare il metronomo tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante [TEMPO].

6. Utilizzare i pad [1]–[8] per specificare la traccia di registrazione.
Il pad selezionato si accende.

Acceso, ma diverso dalla traccia di registrazione:	Una traccia che già contiene dati
Spento:	Una traccia che non contiene dati

Per modificare il suono della traccia di registrazione

1. Spostare il cursore sul numero di categoria, quindi premere il pulsante [ENTER].
Viene visualizzata la schermata PATCH LIST.

2. Selezionare una patch.
È possibile anche utilizzare i pulsanti di categoria ([DRUMS/PERCUSSION]–[SAMPLE]) per effettuare una selezione.

3. Premere il pulsante [EXIT] per chiudere la schermata PATCH LIST.

7. Premere il pulsante [►/■] per avviare la registrazione.

8. Suonare la tastiera.
Vengono registrati anche i movimenti delle manopole e dalla leva pitch bend/modulazione.

PROMEMORIA

- Tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere il pulsante [LOOP] per attivare o disattivare LOOP REC.

OFF	La registrazione viene effettuata per la lunghezza delle misure specificate, quindi si passa dalla modalità di registrazione a quella di riproduzione.
ON	La registrazione continua anche dopo la lunghezza delle misure specificate.

- Se il pulsante [LOOP] è attivato e R. Ptn 1st Loop Rec è impostato su ON, anche il pattern ritmico viene registrato solo per il primo ciclo. Per il secondo ciclo e per quelli successivi, il pattern ritmico viene arrestato e verrà riprodotta la traccia 8, sulla quale è stato registrato il pattern ritmico.
- La registrazione viene aggiunta ai dati registrati in precedenza e i nuovi dati vengono sovrapposti. Se si desidera registrare di nuovo, cancellare i dati ed eseguire una nuova registrazione.

9. Premere il pulsante [●].
Viene riattivata la modalità di riproduzione del pattern. Se si preme di nuovo il pulsante [●], viene riattivata la modalità di registrazione.

10. Premere il pulsante [►/■] per arrestare il pattern.
Il pattern viene arrestato a prescindere dallo stato di registrazione o riproduzione.

Cancellazione di una parte della traccia durante la registrazione o la riproduzione

1. Premere il pulsante [ERASE] durante la registrazione o la riproduzione.
Finché si tiene premuto il pulsante, i dati della performance della traccia selezionata vengono cancellati dal pattern.

Cancellazione di un intero pattern o di un'intera traccia (PATTERN ERASE)

1. Tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere il pulsante [ERASE].
Viene visualizzata la schermata PATTERN ERASE.

2. Selezionare la traccia da cancellare, quindi premere il pulsante [ENTER].

Valore	Spiegazione
Track 1–8	Vengono cancellati i dati della traccia specificata.
SysEx	Vengono cancellati i messaggi esclusivi di sistema.
ALL	Vengono cancellati i dati di tutte le tracce.

Specifica del numero di misure nel pattern (PATTERN LENGTH)

1. Premere il pulsante [PATTERN LENGTH].
Viene visualizzata la schermata PATTERN LENGTH.

2. Selezionare il numero di misure, quindi premere il pulsante [ENTER].

Se il numero di misure viene aumentato

Sul display compare il messaggio "With Copying?"

Operazione	Spiegazione
"YES" o Pulsante [ENTER]	I dati registrati vengono copiati ripetutamente per aumentare il numero di misure.
"NO" o Pulsante [EXIT]	Viene aumentato solo il numero di misure, mentre i dati registrati non vengono modificati.

Se il numero di misure viene diminuito

I dati registrati non vengono modificati. Cambia solo il numero di misure riprodotte.

Salvataggio di un pattern

Un pattern creato andrà perso se si seleziona un pattern diverso o se si spegne l'unità JUNO-DS.
Una volta creato il pattern desiderato, conviene salvarlo.

1. Mentre è visualizzata la schermata PATTERN SEQUENCER, premere il pulsante [WRITE].
Viene visualizzata la schermata PATTERN NAME.

2. Immettere il nome del pattern.

PROMEMORIA

Per ulteriori informazioni sull'immissione di un nome, vedere "Salvataggio delle impostazioni (Write)" (p. 10).

3. Una volta specificato il nome del pattern, premere il pulsante [ENTER].
Viene visualizzata la schermata PATTERN WRITE.

4. Usare il dial dei valori per selezionare la destinazione di salvataggio.

NOTA

Se il salvataggio viene eseguito in un numero che già contiene dati, il pattern verrà sovrascritto e i dati precedenti verranno cancellati.

5. Premere il pulsante [ENTER].
Compare un messaggio di conferma.
Se si decide di annullare l'operazione, premere il pulsante [EXIT].

6. Premere il pulsante [ENTER] per salvare il pattern.
Il salvataggio è completato quando sul display compare il messaggio "Completed!".

NOTA

Non spegnere mai l'unità mentre è visualizzato il messaggio "Writing...".

Utility dei pattern

1. Mentre è visualizzata la schermata PATTERN SEQUENCER, premere il pulsante [MENU].
Viene visualizzata la schermata MENU.

2. Spostare il cursore su "PATTERN UTILITY", quindi premere il pulsante [ENTER].
Viene visualizzata la schermata PATTERN UTILITY.

PROMEMORIA

Mentre è visualizzata la schermata PATTERN SEQUENCER, è possibile tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere il pulsante [PATTERN SEQUENCER] per accedere alla schermata PATTERN UTILITY.

3. Spostare il cursore sulla funzione da eseguire, quindi premere il pulsante [ENTER].

Copia di un pattern (PATTERN COPY)

1. Nella schermata PATTERN UTILITY selezionare "PATTERN COPY", quindi premere il pulsante [ENTER].
Viene visualizzata la schermata PATTERN COPY.

2. Impostare i parametri.

Parametro	Valore/spiegazione	
Pattern bank	Seleziona il banco di pattern di origine della copia.	
	PRST, USER	
Pattern number	Seleziona il pattern di origine della copia.	
	001–127	
Source Pattern Track	Seleziona la traccia di origine della copia.	
	TRACK1–8, ALL	
Destination Pattern Track	Seleziona la traccia di destinazione della copia.	
	TRACK1–8, ALL	
Copy Target	Seleziona i contenuti da copiare.	
	ALL	Vengono copiati il pattern e le impostazioni audio.
	SOUND ONLY	Vengono copiate solo le impostazioni audio.
	PATTERN ONLY	Viene copiato solo il pattern.

3. Premere il pulsante [ENTER].
Se si decide di annullare l'operazione, premere il pulsante [EXIT].

Inizializzazione di un pattern (PATTERN INIT)

1. Nella schermata PATTERN UTILITY selezionare "PATTERN INIT", quindi premere il pulsante [ENTER].
Compare un messaggio di conferma.
Se si decide di annullare l'operazione, premere il pulsante [EXIT].

2. Premere il pulsante [ENTER] per inizializzare il pattern.

Importazione dei dati dei pattern da SMF (SMF IMPORT)

Importa i dati SMF specificati nell'area temporanea.

- Al momento dell'importazione, lo stato corrente dell'area temporanea viene ignorato.
- I dati SMF da importare devono essere salvati nella cartella IMPORT dell'unità flash USB.

Dati SMF che possono essere importati:

- Sono supportati solo i dati SMF in formato 0.
- Vengono importate solo le tracce (parti) utilizzate dall'unità JUNO-DS.
- È possibile importare massimo otto misure di dati SMF. I dati successivi non vengono importati.

1. Nella schermata PATTERN UTILITY selezionare "SMF IMPORT", quindi premere il pulsante [ENTER].
Viene visualizzata la schermata SMF IMPORT.

2. Selezionare i dati SMF da importare.

PROMEMORIA

Nella schermata SMF IMPORT è possibile premere il pulsante [►/■] per ascoltare i dati SMF selezionati.

3. Premere il pulsante [ENTER].
Compare un messaggio di conferma.
Se si decide di annullare l'operazione, premere il pulsante [EXIT].

4. Premere il pulsante [ENTER] per importare i dati SMF.

Esportazione di un pattern in SMF (SMF EXPORT)

È possibile assegnare un nome al pattern nell'area temporanea ed esportarlo sotto forma di dati SMF.

- Non è possibile esportare i pattern preset.
- I dati SMF esportati vengono salvati nella cartella "EXPORT" dell'unità flash USB.

1. Nella schermata PATTERN UTILITY selezionare "SMF EXPORT", quindi premere il pulsante [ENTER].
Viene visualizzata la schermata SMF EXPORT.

2. Immettere un nome file.

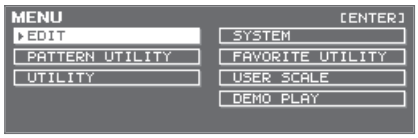
3. Premere il pulsante [ENTER].
Compare un messaggio di conferma.
Se si decide di annullare l'operazione, premere il pulsante [EXIT].

4. Premere il pulsante [ENTER] per esportare il pattern.

Impostazioni complessive per l'unità JUNO-DS

Accesso alle schermate del menu

1. Premere il pulsante [MENU].
Viene visualizzata la schermata MENU.



Menu	Spiegazione
EDIT	Visualizza una schermata di selezione per le voci relative alla modifica dei suoni. • PATCH EDIT (p. 10) • DRUM KIT EDIT (p. 10) • SAMPLE EDIT (p. 9) • PERFORMANCE EDIT (p. 10) • EFFECTS EDIT (p. 10) * Per i dettagli, consultare il documento "Parameter Guide (in lingua inglese)" (PDF).
PATTERN UTILITY	Consente di accedere alla schermata delle impostazioni per i pattern (p. 15).
UTILITY	Consente di accedere al menu delle utility (p. 17).
SYSTEM	Consente di definire le impostazioni per l'intera unità JUNO-DS (p. 16).
FAVORITE UTILITY	Consente di accedere a una schermata in cui visualizzare o eliminare i preferiti registrati.
USER SCALE	Consente di creare una scala utente. * Per i dettagli, consultare il documento "Parameter Guide (in lingua inglese)" (PDF).
DEMO PLAY	Consente di accedere alla schermata di riproduzione di una song demo (p. 18).

2. Spostare il cursore sul menu, quindi premere il pulsante [ENTER].
* Se compare un altro menu, ripetere il passo 2.

3. Spostare il cursore sulla scheda, quindi utilizzare i pulsanti [◄] [►] per cambiare le varie pagine.

4. Spostare il cursore sul parametro da modificare, quindi utilizzare il dial dei valori per modificare il valore.

5. Premere il pulsante [EXIT] per chiudere la schermata.

Definizione delle impostazioni di sistema (SYSTEM)

Le impostazioni condivise da tutta l'unità JUNO-DS sono chiamate "impostazioni di sistema".

1. Premere il pulsante [MENU].
Viene visualizzata la schermata MENU.

2. Spostare il cursore su "SYSTEM", quindi premere il pulsante [ENTER].

3. Spostare il cursore sulla scheda, quindi utilizzare i pulsanti [◄] [►] per cambiare le varie pagine.

4. Spostare il cursore sul parametro da modificare, quindi utilizzare il dial dei valori per modificare il valore.

5. Premere il pulsante [EXIT] per chiudere la schermata.

PROMEMORIA

I parametri che si modificano vengono salvati quando si preme il pulsante [WRITE] nella schermata SYSTEM o quando si chiude la schermata SYSTEM.

Parametro	Valore/spiegazione	
GENERAL		
LCD Contrast	**Regolazione del contrasto del display**	
	1–20	
LCD Brightness	**Regolazione della luminosità del display**	
	1–20	
Auto Off	**Abilitazione/disabilitazione della funzione Auto Off**	
	Specifica se l'unità deve spegnersi automaticamente dopo un determinato periodo di tempo. Se non si desidera che l'unità si spenga automaticamente, scegliere l'impostazione "OFF".	
	OFF, 30, 240 [min]	
Power Save Time	Tempo di inattività che deve trascorrere prima che l'unità JUNO-DS passi in modalità di risparmio energetico. Quando l'unità JUNO-DS passa in modalità di risparmio energetico, il consumo elettrico viene ridotto mediante la disattivazione della retroilluminazione del display e la riduzione dell'illuminazione dei pulsanti.	
	OFF, 1, 3, 5, 10, 15, 20, 30, 60 [min]	
Illumination	Specifica se i pulsanti si accendono quando sono in attesa di un'operazione.	
	OFF, ON	
PAD COLOR		
Pad Brightness	Regola la luminosità dei pad [1]–[8].	
	1–127	
PAD COLOR	È possibile specificare il colore dell'illuminazione dei pad [1]–[8] per ogni funzione. * Per i dettagli, consultare il documento "Parameter Guide (in lingua inglese)" (PDF).	
	(OFF), 1–13	
KEY TOUCH		
Velo Curve	Imposta la sensibilità della tastiera (p. 7).	
	LIGHT, MEDIUM, HEAVY	
Curve Offset	Regola il valore di Velo Curve. Un valore ridotto fa sì che la tastiera sembri più leggera. Un valore elevato fa sì che la tastiera sembri più pesante.	
	-10–+9	
Velocity	Specifica il valore di velocity trasmesso quando si suona un tasto.	
	REAL	Il valore di velocity trasmesso corrisponderà alla forza con cui si preme il tasto.
	1–127	Il valore di velocity trasmesso sarà fisso, a prescindere dalla forza con cui si preme il tasto.
SOUND		
Master Tune	**Master Tuning**	
	Regola l'accordatura generale dell'unità JUNO-DS. Sul display compare la frequenza della nota A4 (La centrale).	
	415.3–466.2 [Hz]	
Master Key Shift	Sposta l'intonazione generale dell'JUNO-DS in intervalli di semitono.	
	-24–+24	
Master Level	Volume dell'intero JUNO-DS.	
	-24–+24	
Output Gain	Regola il guadagno in uscita dell'unità JUNO-DS.	
	-12–+12 [dB]	
Audio Level	Specifica il volume della riproduzione di un file audio dal lettore audio.	
	0–127	
MASTER EQ		
Master EQ Switch	Attiva o disattiva l'EQ master (equalizzatore applicato al suono complessivo di tutta l'unità JUNO-DS).	
	OFF, ON	
EQ Low Freq	Frequenza dei bassi.	
	200, 400 [Hz]	
EQ Low Gain	Guadagno dei bassi.	
	-15–+15 [dB]	
EQ Mid Freq	Frequenza dei medi.	
	200–8000 [Hz]	
EQ Mid Gain	Guadagno dei medi.	
	-15–+15 [dB]	
EQ Mid Q	Ampiezza dei medi. Impostare un valore più elevato per Q al fine di restringere l'intervallo interessato.	
	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	
EQ High Freq	Frequenza degli alti.	
	2000, 4000, 8000 [Hz]	
EQ High Gain	Guadagno degli alti.	
	-15–+15 [dB]	
EQ Total Gain	Guadagno di tutto l'EQ master.	
	-15–+15 [dB]	
MIC IN SETTINGS		
Mic In Level	Regola il livello di ingresso del jack MIC INPUT.	
	0–127	
Mic In Reverb Switch	**Applicazione del riverbero all'ingresso del microfono**	
	Specifica se all'ingresso del microfono viene applicato (ON) o non viene applicato (OFF) il riverbero.	
	OFF, ON	
Mic In Reverb Level	Regola la quantità di riverbero applicata al suono del microfono.	
	0–127	
Mic In Reverb Type	Seleziona il tipo di riverbero/delay applicato al suono del microfono.	
	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	
Mic In Reverb Time	Regola la durata del riverbero (se Reverb Type è impostato su ROOM1–HALL2) o il tempo del delay (se Reverb Type è impostato su DELAY o PAN-DELAY).	
	0–127	
Noise Suppressor Switch	Attiva o disattiva il sistema di riduzione dei rumori. Il sistema di riduzione dei rumori è una funzione che elimina i disturbi nei momenti di silenzio.	
	OFF, ON	
Noise Suppressor Threshold	Regola il volume in corrispondenza del quale il sistema di riduzione dei rumori inizia a essere applicato.	
	0–127	
Noise Suppressor Release	Regola il tempo a partire dal quale viene attivato il sistema di riduzione dei rumori finché il volume raggiunge lo 0.	
	0–127	
Mic Mode	Specifica la modalità di ingresso del microfono.	
	ALL	L'audio viene sempre trasmesso dal microfono.
	VOCAL FX	L'audio viene trasmesso dal microfono solo se il pulsante [VOCODER/AUTO PITCH] è acceso o se il tipo di effetto (vedere "Parameter Guide (in lingua inglese)" (PDF)) è impostato su "79: Di VOCODER".
PEDAL		
Control Pedal Assign	**Assegnazione della funzione del pedale di controllo**	
	Specifica la funzione del pedale collegato al jack PEDAL CONTROL. * Per i dettagli, consultare il documento "Parameter Guide (in lingua inglese)" (PDF).	
Control Pedal Polarity	Seleziona la polarità del pedale collegato al jack PEDAL CONTROL.	
	STANDARD, REVERSE	
Continuous Hold Pedal	Se si imposta su ON, il jack PEDAL HOLD supporterà la funzione di mezzo pedale.	
	OFF, ON	
Hold Pedal Polarity	Seleziona la polarità del pedale collegato al jack PEDAL HOLD.	
	STANDARD, REVERSE	

Parametro	Valore/spiegazione	
KNOB		
Knob 1–4 Assign	**Assegnazione della funzione delle manopole di controllo**	
	Specifica la funzione assegnata a ogni manopola quando il parametro controllato dalle manopole di controllo è impostato su ASSIGN 1–4. * Per i dettagli, consultare il documento "Parameter Guide (in lingua inglese)" (PDF).	
SYNC/TEMPO		
Sync Mode	Specifica il messaggio di sincronizzazione utilizzato dall'unità JUNO-DS per le varie operazioni.	
	MASTER	L'unità JUNO-DS sarà il dispositivo master. Scegliere questa impostazione se si usa l'unità JUNO-DS da sola senza sincronizzarla con un altro dispositivo.
	SLAVE	L'unità JUNO-DS sarà il dispositivo slave. Scegliere questa impostazione se si desidera che l'unità JUNO-DS si sincronizzi con i messaggi MIDI Clock ricevuti da un altro dispositivo MIDI.
Clock Source	Se Sync Mode è impostato su "SLAVE", questa impostazione specifica se l'unità JUNO-DS verrà sincronizzata con i messaggi di sincronizzazione dal connettore MIDI IN o dalla porta USB COMPUTER.	
	MIDI, USB	
Startup Tempo	Specifica il tempo quando viene avviata l'unità JUNO-DS.	
	20–250	
Tempo Lock	Quando si cambiano performance o pattern, specifica se viene utilizzato il tempo della nuova performance o del nuovo pattern selezionato oppure se viene mantenuto il tempo corrente.	
	OFF, ON (tempo mantenuto)	
METRONOME		
Metronome Mode	Specifica la modalità con cui verrà suonato il metronomo.	
	OFF	Il suono del metronomo non viene emesso.
	PLAY-ONLY	Il suono del metronomo viene emesso quando viene riprodotto un pattern.
	REC-ONLY	Il suono del metronomo viene emesso quando viene registrato un pattern.
	PLAY&REC	Il suono del metronomo viene emesso quando viene riprodotto o registrato un pattern.
	ALWAYS	Il suono del metronomo viene emesso sempre.
Metronome Level	Regola il volume del metronomo.	
	0–10	
Metronome Sound	Consente di selezionare il suono del metronomo.	
	TYPE1	Suono tradizionale del metronomo (la prima battuta è una campana)
	TYPE2	Suono clic
	TYPE3	Suono bip
	TYPE4	Suono cowbell
Metronome Accent Switch	Aggiunge un accento al suono del metronomo.	
	OFF, ON	
MIDI		
Local Switch	Determina se il generatore di suoni interno è scollegato (OFF) dalla sezione dei controller (tastiera, leva pitch bend/modulazione, pulsanti, cursori, pedale e così via) o se non è scollegato (ON). Di solito, questo parametro va lasciato su "ON". Scegliere "OFF" se si desidera che le operazioni sull'unità JUNO-DS controllino solamente il software DAW sul computer.	
	OFF, ON	
Patch Rx/ Tx Ch	In modalità patch, specifica il canale di trasmissione e ricezione dei messaggi MIDI per la parte della tastiera.	
	1–16	
Performance Control Channel	Specifica il canale di ricezione MIDI su cui vengono ricevuti i messaggi MIDI (program change/bank select) da un dispositivo MIDI esterno per cambiare gli performance dell'JUNO-DS. Scegliete il valore "OFF" se non volete che gli performance vengano selezionati da un dispositivo MIDI collegato.	
	1–16, OFF	
Transmit Program Change, Bank Select, Active Sensing	Specifica se i messaggi di program change/messaggi bank select/messaggi active sensing vengono trasmessi (ON) o non vengono trasmessi (OFF).	
	OFF, ON	
Transmit Edit Data	Specifica se le modifiche apportate alle impostazioni di una patch o di una performance devono essere trasmesse come messaggi esclusivi di sistema (ON) o se non devono essere trasmesse (OFF).	
	OFF, ON	
Receive Program Change, Bank Select	Specifica se i messaggi di program change/messaggi bank select vengono ricevuti (ON) o non vengono ricevuti (OFF).	
	OFF, ON	
Soft Through	Se il parametro è impostato su "ON", i messaggi MIDI in entrata dal connettore MIDI IN verranno ritrasmessi senza modifiche dal connettore MIDI OUT.	
	OFF, ON	
USB Driver	Imposta il driver USB. * Questa impostazione viene applicata quando si spegne e si riaccende l'unità.	
	GENERIC	Scegliere questa impostazione per usare un driver USB generico fornito dal sistema operativo del computer.
	VENDOR	Scegliere questa impostazione per usare un driver USB driver scaricato dal sito Web di Roland. (*1)
CONTROL		
	* Per i dettagli, consultare il documento "Parameter Guide (in lingua inglese)" (PDF).	
INFORMATION		
Version	Consente di visualizzare la versione software.	
Expansion	Mostra informazioni sull'espansione dei suoni.	

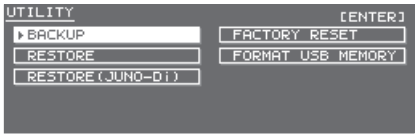
***1: Scaricamento del driver**
Per poter utilizzare l'unità JUNO-DS con l'impostazione "VENDOR", occorre scaricare il driver dal seguente URL e installarlo sul computer.
Per i dettagli sull'installazione, visitare la pagina al seguente URL.
➡ **http://www.roland.com/support/**

Funzioni utili (UTILITY)

Queste funzioni consentono di eseguire il backup dei dati interni dell'unità JUNO-DS su un'unità flash USB o di ripristinare i dati da un'unità flash USB all'unità JUNO-DS. Altre funzioni delle utility consentono di ripristinare lo stato di fabbrica dell'unità JUNO-DS o di inizializzare un'unità flash USB.

1. Premere il pulsante [MENU].
Viene visualizzata la schermata MENU.

2. Spostare il cursore su "UTILITY", quindi premere il pulsante [ENTER].
Viene visualizzata la schermata UTILITY.



Menu	Spiegazione
BACKUP	Esegue il backup dei dati utente nell'unità flash USB. Vengono creati file per le impostazioni di sistema e utente (.SVD) e per i pattern (.BIN).
RESTORE	Ripristina i dati dall'unità flash USB.
RESTORE (JUNO-Di)	Carica nell'unità i dati utente JUNO-Di.
FACTORY RESET	Ripristina le impostazioni di fabbrica dell'unità JUNO-DS.
FORMAT USB MEMORY	Inizializza un'unità flash USB.

3. Spostare il cursore sulla voce da eseguire, quindi premere il pulsante [ENTER].

Inizializzazione di un'unità flash USB (FORMAT USB MEMORY)

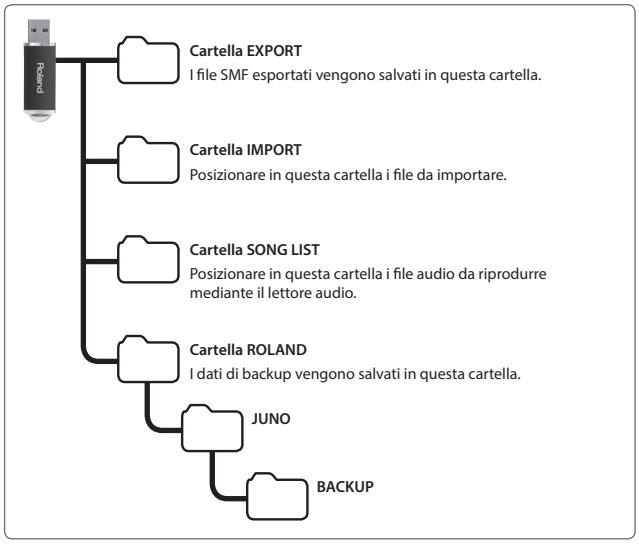
NOTA

- Fare attenzione poiché, se si esegue questa operazione, tutti i dati all'interno dell'unità flash USB andranno persi.
- Non spegnere mai l'unità o rimuovere le unità flash USB se è visualizzato il messaggio "Processing...".

1. Nella schermata UTILITY, spostare il cursore su "FORMAT USB MEMORY", quindi premere il pulsante [ENTER].
Compare un messaggio di conferma.
Se si decide di annullare l'operazione, premere il pulsante [EXIT].

2. Spostare il cursore su "OK", quindi premere il pulsante [ENTER].
Al termine della formattazione, sul display compare il messaggio "Format Completed!".

Struttura di cartelle di unità flash USB


Roland
Cartella EXPORT
I file SMF esportati vengono salvati in questa cartella.
Cartella IMPORT
Posizionare in questa cartella i file da importare.
Cartella SONG LIST
Posizionare in questa cartella i file audio da riprodurre mediante il lettore audio.
Cartella ROLAND
I dati di backup vengono salvati in questa cartella.
JUNO
BACKUP

Salvataggio dei dati dell'unità JUNO-DS in un'unità flash USB (BACKUP)

Di seguito viene descritto come eseguire il backup dei dati utente in un'unità flash USB.

Tipi di dati che possono essere salvati

- Dati utente per patch e performance
- Preferiti
- Dati utente per la funzione Vocoder/ Auto Pitch
- Campioni
- Pattern utente
- Impostazioni di sistema
- Scala utente

NOTA

Non spegnere mai l'unità o rimuovere le unità flash USB se è visualizzato il messaggio "Processing...".

1. Nella schermata UTILITY, spostare il cursore su "BACKUP", quindi premere il pulsante [ENTER].
Viene visualizzata la schermata BACKUP NAME.

2. Immettere il nome del file.

PROMEMORIA

Per ulteriori informazioni sull'immissione di un nome, vedere "Salvataggio delle impostazioni (Write)" (p. 10).

3. Una volta specificato il nome del file, premere il pulsante [ENTER].
Compare un messaggio di conferma.
Se si decide di annullare l'operazione, premere il pulsante [EXIT].

4. Spostare il cursore su "OK", quindi premere il pulsante [ENTER].
Al termine dell'operazione di backup, sul display compare il messaggio "Backup Completed!".

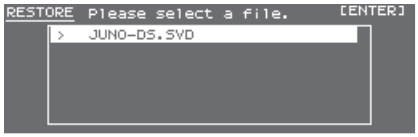
Ripristino dei dati salvati da un'unità flash USB all'unità JUNO-DS (RESTORE)

Di seguito viene descritto come ripristinare i dati utente di cui è stato eseguito il backup dall'unità flash USB all'unità JUNO-DS (Restore).

NOTA

- Se si esegue l'operazione di ripristino, tutti i dati verranno sovrascritti. Se l'unità JUNO-DS contiene dati importanti, eseguirne il backup su un'unità flash USB utilizzando un nome diverso prima di eseguire l'operazione di ripristino.
- Non spegnere mai l'unità o rimuovere le unità flash USB se è visualizzato il messaggio "Processing...".

1. Nella schermata UTILITY, spostare il cursore su "RESTORE", quindi premere il pulsante [ENTER].
Viene visualizzata la schermata RESTORE.



2. Spostare il cursore sul file da ripristinare.

Eliminazione o ridenominazione di un file

1. Nella schermata RESTORE, premere il pulsante [MENU].
Viene visualizzata la schermata FILE UTILITY. La finestra viene chiusa se si preme di nuovo il pulsante.

2. Spostare il cursore su "DELETE" o "RENAME", quindi premere il pulsante [ENTER].

Funzione	Spiegazione
DELETE	Quando si preme il pulsante [ENTER], compare il messaggio "Are you sure?". Spostare il cursore su "OK", quindi premere il pulsante [ENTER]. Il file selezionato viene eliminato.
RENAME	Quando si preme il pulsante [ENTER], viene visualizzata la schermata RENAME, in cui è possibile rinominare il file selezionato.

3. Premere il pulsante [ENTER].
Compare un messaggio di conferma.
Se si decide di annullare l'operazione, premere il pulsante [EXIT].

4. Spostare il cursore su "OK", quindi premere il pulsante [ENTER].
Al termine dell'operazione di ripristino, sul display compare il messaggio "Completed. Please Shut down".

5. Spegnere e riaccendere l'unità JUNO-DS.

Caricamento dei dati di backup JUNO-Di nell'unità (RESTORE (JUNO-Di))

I dati utente JUNO-Di di cui è stato eseguito il backup su un'unità flash USB possono essere caricati nell'unità JUNO-DS.

NOTA

- Se si esegue l'operazione di ripristino, tutti i dati verranno sovrascritti. Se l'unità JUNO-DS contiene dati importanti, eseguirne il backup su un'unità flash USB utilizzando un nome diverso prima di eseguire l'operazione di ripristino.
- Non spegnere mai l'unità o rimuovere l'unità flash USB se è visualizzato il messaggio "Processing...".

1. Nella schermata UTILITY, spostare il cursore su "RESTORE (JUNO-Di)", quindi premere il pulsante [ENTER].
Viene visualizzata la schermata RESTORE.

2. Spostare il cursore sul file da ripristinare, quindi premere il pulsante [ENTER].
Compare un messaggio di conferma.
Se si decide di annullare l'operazione, premere il pulsante [EXIT].

3. Spostare il cursore su "OK", quindi premere il pulsante [ENTER].
Al termine dell'operazione di ripristino, sul display compare il messaggio "Completed!". Please Shut down".

4. Spegnere e riaccendere l'unità JUNO-DS.

Ripristino delle impostazioni di fabbrica (FACTORY RESET)

È possibile riportare tutte le impostazioni utente dell'unità JUNO-DS sullo stato originale dello strumento al momento della consegna dalla fabbrica (Factory Reset).

NOTA

- Fare attenzione poiché, se si esegue questa operazione, tutti i dati creati nella memoria interna dell'unità JUNO-DS andranno persi. Se si desidera conservare questi dati, salvarli nell'unità flash USB prima di continuare.
- Non spegnere mai l'unità o rimuovere l'unità flash USB se è visualizzato il messaggio "Processing...".

1. Nella schermata UTILITY, spostare il cursore su "FACTORY RESET", quindi premere il pulsante [ENTER].
Compare un messaggio di conferma.
Se si decide di annullare l'operazione, premere il pulsante [EXIT].

2. Spostare il cursore su "OK", quindi premere il pulsante [ENTER].
Al termine dell'operazione di ripristino delle impostazioni di fabbrica, sul display compare il messaggio "Completed. Please Shut down".

3. Spegnere e riaccendere l'unità JUNO-DS.

Riproduzione delle song demo

1. Premere il pulsante [MENU].
Viene visualizzata la schermata MENU.

2. Spostare il cursore su "DEMO PLAY", quindi premere il pulsante [ENTER].
Viene visualizzata la schermata DEMO MENU.

3. Utilizzare i pulsanti [◄] [►] per selezionare una song demo, quindi premere il pulsante [ENTER].
Viene avviata la riproduzione della song demo.

* I dati degli eventi musicali riprodotti vengono trasmessi dal connettore MIDI OUT o dalla porta USB COMPUTER.

Appendice

Risoluzione dei problemi

Se l'unità JUNO-DS non funziona nel modo previsto, controllare prima i punti riportati di seguito. Se il problema permane, consultare il proprio rivenditore o il centro di assistenza Roland più vicino.

Problema	Causa/Azione	Pagina
L'unità non si accende	Assicurarsi che l'adattatore CA dell'unità JUNO-DS sia collegato correttamente a una presa di corrente e al connettore per l'alimentazione del pannello posteriore. Inoltre, controllare che l'adattatore e il cavo di alimentazione CA siano collegati correttamente.	p. 3
	Se si collega l'adattatore CA e si accende l'unità mentre sono installate le batterie, verrà utilizzato l'adattatore CA per alimentare l'unità. Anche se sono installate le batterie, l'unità non si accenderà a meno che l'adattatore CA non sia collegato a una presa di corrente. Se si utilizzano le batterie, scollegare l'adattatore CA dall'unità JUNO-DS. Se sono installate le batterie, il collegamento o lo scollegamento del cavo di alimentazione dalla presa di corrente oppure il collegamento o lo scollegamento della presa CC dell'adattatore CA mentre l'unità JUNO-DS è accesa ne causerà lo spegnimento.	
Non viene emesso alcun suono.	Gli amplificatori e gli altoparlanti collegati sono accesi?	
	Il volume delle apparecchiature collegate è abbassato al minimo?	
	La manopola [MASTER VOLUME] è ruotata al minimo?	p. 5
	Sono stati stabiliti collegamenti corretti?	p. 3
	Si ascolta l'audio dalle cuffie? Se si ascolta l'audio nelle cuffie, è possibile che i cavi di collegamento siano rotti oppure che l'amplificatore o il mixer sia guasto. Controllare di nuovo i cavi, l'amplificatore e il mixer.	
	Se non si ascolta l'audio mentre si suona la tastiera, verificare se il parametro Local Switch è impostato su OFF. Assicurarsi che Local Switch sia impostato su ON.	p. 17
	Il livello del tono (patch) è troppo basso? Controllare l'impostazione del livello.	
	Le impostazioni del livello potrebbero essere troppo basse? Controllate l'impostazione SOUND system Master Level.	p. 16
	La tastiera è disattivata? Attivare la tastiera. Per i dettagli, consultare il documento "Parameter Guide (in lingua inglese)" (PDF).	
	L'audio di una parte è disattivato? Annullare la disattivazione dell'audio. Per i dettagli, consultare il documento "Parameter Guide (in lingua inglese)" (PDF).	
	Le impostazioni degli effetti sono corrette? Controllare l'attivazione o la disattivazione delle impostazioni degli effetti.	
	Il volume è stato abbassato da un messaggio MIDI (per il volume o l'espressione) ricevuto dal computer o in seguito all'azionamento del pedale?	
	I toni della patch sono disattivati? Attivare i toni. Per i dettagli, consultare il documento "Parameter Guide (in lingua inglese)" (PDF).	
Una parte specifica non viene suonata	Il livello del volume della parte è stato abbassato? Controllare il livello di ogni parte.	
	I cursori [LEVEL] sono abbassati?	p. 2
Quando si suona la tastiera, le note non si fermano	La polarità del pedale è invertita? Controllare il parametro "PEDAL" "Control Pedal Polarity" o "Hold Pedal Polarity" dell'impostazione di sistema.	p. 16
Non viene emesso l'audio dal microfono	Controllare la manopola MIC [LEVEL] del pannello posteriore e il cursore [MIC IN] LEVEL.	p. 8
	Il livello di Mic In è impostato su 0? Controllare il parametro "MIC IN SETTINGS" "MIC In Level" dell'impostazione di sistema.	p. 16
	Si sta usando un microfono a condensatore? L'unità JUNO-DS non supporta microfoni a condensatore.	

Messaggi di errore

Se si esegue un'operazione errata o se non è possibile eseguire l'elaborazione specificata, viene visualizzato un messaggio di errore.
Controllare la spiegazione del messaggio di errore visualizzato e prendere le misure del caso.

Messaggio	Significato	Azione	Pagina
Battery Low!	Le batterie si sono esaurite.	Sostituire le batterie o utilizzare un adattatore CA.	p. 3
Incorrect File!	Questo è un file che l'unità JUNO-DS non è in grado di riprodurre o importare.	Non utilizzare questo file.	
MIDI Buffer Full!	È stata ricevuta una quantità troppo grande di dati MIDI, che pertanto non possono essere elaborati.	Ridurre la quantità di messaggi MIDI trasmessi.	
MIDI Offline!	Il collegamento MIDI IN è stato interrotto.	Controllate che non vi siano problemi con il cavo MIDI collegato alla MIDI IN dell'JUNO-DS, e che il cavo MIDI non sia stato scollegato.	
No More Favorites!	Non sono stati registrati altri preferiti.	Controllare il numero di preferito selezionato e la direzione ("FAV-UP" o "FAV-DOWN") assegnata al pedale.	
Not Found!	Il file non è stato trovato nell'unità flash USB.	Assicurarsi che il file esista nell'unità flash USB.	
Now Playing!	Poiché è in corso la riproduzione sull'unità JUNO-DS, l'operazione in questione non può essere eseguita.	Arrestare la riproduzione prima di eseguire l'operazione.	
Now Recording!	Poiché è in corso la registrazione sull'unità JUNO-DS, l'operazione in questione non può essere eseguita.	Arrestare la registrazione prima di eseguire l'operazione.	
Pattern Full!	È stato superato il numero massimo di note che si possono registrare in un singolo pattern, che pertanto non può essere registrato oltre.	Eliminare i dati non necessari dal pattern che si sta registrando.	p. 14
	Questa indicazione potrebbe comparire se vengono registrati molti dati, ad esempio i movimenti delle manopole di controllo. Non è possibile registrare ulteriormente il pattern.		
Read Error!	Non è stato possibile caricare i dati dall'unità flash USB.	Assicurarsi che l'unità flash USB sia collegata correttamente.	
	È possibile che il file sia danneggiato.	Non utilizzare questo file.	
	Il file non può essere caricato poiché il suo formato è errato.		
Rec Overflow!	Poiché sono stati registrati molti dati contemporaneamente, non possono essere elaborati correttamente.	Ridurre la quantità di dati registrati.	p. 14
Sys Mem Damaged!	È possibile che i contenuti della memoria di sistema siano stati danneggiati.	Eseguire il ripristino delle impostazioni di fabbrica (Factory Reset). Se il problema permane, contattare il proprio rivenditore o il centro di assistenza Roland più vicino.	p. 18
USB Mem NotReady!	L'unità flash USB non è collegata.	Collegare l'unità flash USB.	
Memory Full!	Non è possibile eseguire l'importazione poiché la memoria utente è piena.	Eliminare i campioni (patch) non necessari.	p. 9
Write Error!	Non è riuscita la scrittura dei dati nell'unità flash USB.	Assicurarsi che l'unità flash USB sia collegata correttamente.	
	I dati non possono essere scritti poiché non vi è spazio libero sull'unità flash USB.	Eliminare i file non necessari dall'unità flash USB. In alternativa, utilizzare un'unità flash USB diversa, che abbia più spazio libero.	
	Il file o l'unità flash USB è protetta in scrittura.	Assicurarsi che il file o l'unità flash USB non sia protetta in scrittura.	

UTILIZZO SICURO DELL'UNITÀ

⚠ AVVISO

Per interrompere completamente l'alimentazione, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa di corrente

Anche se l'unità è spenta, ciò non implica che sia stata completamente scollegata dalla rete elettrica. Se è necessario interrompere completamente l'alimentazione, spegnere l'unità e scollegare il cavo di alimentazione dalla presa di corrente. Per questo motivo, la presa di corrente alla quale collegare la spina del cavo di alimentazione deve trovarsi vicino all'unità ed essere raggiungibile facilmente.

Informazioni sulla funzione Auto Off

Questa unità si spegne automaticamente dopo che non si suona o non si utilizzano pulsanti e controlli dopo un lasso di tempo predeterminato (funzione Auto Off). Se non si desidera che l'unità si spenga automaticamente, disattivare la funzione Auto Off (p. 16).

Utilizzare solo il supporto per tastiere consigliato

Questa unità dovrebbe essere utilizzata solo con il supporto consigliato da Roland.

Non collocare l'unità in una posizione instabile

Per l'utilizzo dell'unità sul supporto consigliato da Roland, posizionarlo accuratamente in maniera che sia in piano e rimanga stabile. In mancanza di un supporto, assicurarsi di scegliere una superficie di appoggio capace di reggere adeguatamente il peso dell'unità, impedendole di oscillare.

⚠ AVVISO

Precauzioni relative all'utilizzo di un supporto

Assicurarsi di seguire le istruzioni del documento "Parameter Guide (in lingua inglese)" (PDF) relative all'installazione dell'unità su un supporto.

Se non installata correttamente, l'unità potrebbe cadere o far rovesciare il supporto, causando infortuni alle persone.

Utilizzare solo l'adattatore CA incluso e la corretta tensione di rete

Utilizzare esclusivamente l'adattatore CA fornito assieme all'unità. Assicurarsi inoltre che la tensione di rete all'installazione corrisponda alla tensione in ingresso specificata sul corpo dell'adattatore CA. Altri adattatori CA potrebbero utilizzare una polarità differente o essere indicati per una tensione di corrente diversa, pertanto il loro utilizzo potrebbe causare danni, malfunzionamenti o produrre scosse elettriche.

Utilizzare solo il cavo di alimentazione in dotazione

Utilizzare solo il cavo di alimentazione in dotazione. Il cavo di alimentazione in dotazione, inoltre, non deve essere utilizzato con nessun altro dispositivo.

⚠ ATTENZIONE

Utilizzare solo il supporto o i supporti specificati

L'unità è stata progettata per essere utilizzata in combinazione con supporti specifici (*1) prodotti da Roland. Se utilizzata con altri supporti, la mancanza di stabilità potrebbe far cadere l'unità o far rovesciare il supporto, causando infortuni alle persone.

Valutare eventuali rischi alla sicurezza prima di utilizzare un supporto

Anche rispettando tutte le avvertenze fornite nel manuale dell'utente, alcuni movimenti potrebbero far cadere l'unità dal supporto o far rovesciare quest'ultimo. Tenere a mente tutte le avvertenze sulla sicurezza prima di utilizzare il prodotto.

Maneggiare con cautela il terminale di messa a terra

Se si rimuove la vite dal terminale di messa a terra, assicurarsi di ricollocarla; non lasciarla incustodita poiché potrebbe venire ingerita accidentalmente dai bambini. Quando si riavvita la vite, assicurarsi che sia ben fissata, in modo che non si allenti.

Prestare attenzione a non ustionarsi

Le batterie possono raggiungere alte temperature; prestare attenzione a non ustionarsi.

*1: (modello a 61 tasti) KS-18Z/KS-12, (modello a 88 tasti) KS-18Z/KS-12/KS-G8B

NOTE IMPORTANTI

Alimentazione: Utilizzo delle batterie

- Batterie quasi scariche possono causare la distorsione del suono, ma ciò non è indice di un malfunzionamento. In questo caso, sostituire le batterie o utilizzare l'adattatore CA in dotazione.
- Utilizzare l'unità con batterie Ni-MH ricaricabili.
- Scollegare l'adattatore CA quando si intende alimentare l'unità con le batterie.
- Anche con le batterie inserite, l'unità si spegne se si collega o scollega il cavo di alimentazione dalla presa CA o l'adattatore CA. In questo caso, i dati non salvati potrebbero andare persi. Spegnere l'unità prima di collegare o scollegare il cavo di alimentazione o l'adattatore CA.

Posizionamento

- Non collocare oggetti sopra la tastiera. Il peso degli oggetti potrebbe causare guasti, quali la mancata produzione del suono da parte dei tasti.
- A seconda della temperatura e del materiale sul quale si posiziona l'unità, è possibile che i piedini in gomma della tastiera possano scolorire o marcare la superficie di appoggio.

Cura della tastiera

- Non scrivere sulla tastiera usando penne o strumenti simili, né incidere o stampare alcunché sullo strumento. L'inchiostro penetra in profondità e non può più essere rimosso.
- Non attaccare adesivi sulla tastiera. Gli adesivi utilizzano una colla forte e possono essere difficili da rimuovere; inoltre, la colla può scolorire la superficie.
- Per rimuovere lo sporco ostinato, utilizzare un prodotto per la pulizia della tastiera commerciale che non contiene sostanze abrasive. Passare una prima volta il panno in modo leggero. Se lo sporco permane, strofinare in maniera più decisa prestando attenzione a non graffiare i tasti.

Riparazione e dati

- Prima di inviare l'unità in riparazione, assicurarsi di effettuare un backup dei dati memorizzati al suo interno e di annotare le informazioni importanti. Sebbene l'assistenza tecnica faccia del proprio meglio per preservare i dati memorizzati nell'unità al momento di effettuare interventi di riparazione, è possibile che alcuni contenuti non possano essere ripristinati, ad esempio se la sezione della memoria è danneggiata fisicamente. Roland non si assume alcuna responsabilità per il ripristino dei contenuti memorizzati che potrebbero andare persi.

Precauzioni aggiuntive

- È possibile che i dati memorizzati nell'unità vengano persi irrimediabilmente in caso di malfunzionamento, errato utilizzo dell'unità ecc... Per evitare di perdere definitivamente dati importanti, è consigliabile creare backup frequenti dei dati memorizzati nell'unità.
- Roland non si assume alcuna responsabilità per il ripristino dei contenuti memorizzati che potrebbero andare persi.
- Non colpire né applicare una pressione eccessiva sul display.
- Il suono dei tasti colpiti e le vibrazioni prodotte suonando uno strumento possono essere trasmesse attraverso il pavimento e le mura più di quanto ci si aspetti. Prestare attenzione a non disturbare le altre persone.
- Utilizzare esclusivamente il pedale di espressione indicato (EV-5; venduto a parte). Collegando un pedale di espressione differente si rischia di provocare guasti e/o danni all'unità.
- Il pad può scolorirsi in alcuni punti, ma ciò non influisce sul suo corretto funzionamento.
- Non utilizzare cavi di collegamento con resistori interni.

Uso di memorie esterne

- Osservare le precauzioni riportate di seguito quando si utilizzano dispositivi di memoria esterni. Inoltre, seguire attentamente tutte le istruzioni incluse con il dispositivo di memoria esterno.
  - Non rimuovere il dispositivo mentre è in corso la lettura o la scrittura dei dati.
  - Per evitare danni causati da elettricità statica, scaricarla dalla propria persona prima di toccare il dispositivo.

Terminale di messa a terra

- In caso di configurazioni particolari, è possibile che toccando la superficie del dispositivo, i microfoni a esso collegati o le parti metalliche di altri oggetti si avverta una sensazione sgradevole. Ciò è dovuto a una piccolissima carica elettrica, assolutamente innocua. Se tuttavia tale carica dovesse generare preoccupazione, collegare il morsetto di terra (p. 3) a una messa a terra esterna. Quando l'unità è collegata a massa, è possibile che venga generato un leggero ronzio, a seconda dell'installazione. Se non si è sicuri del metodo di collegamento, contattare il Centro di assistenza Roland più vicino o un distributore Roland autorizzato, in base all'elenco nella pagina "Informazioni".

  Luoghi non adatti al collegamento
  - Condutture dell'acqua (potrebbero verificarsi scosse elettriche o folgorazioni)
  - Condutture del gas (potrebbero verificarsi incendi o esplosioni)
  - Messa a terra della linea telefonica o parafulmine (potrebbe essere pericoloso in caso di fulmini)

Diritti di proprietà intellettuale

- È vietato per legge effettuare registrazioni audio e video, copiare o rivedere i lavori protetti da copyright di terze parti (opere musicali, opere visive, trasmissioni, esibizioni dal vivo o altre opere), sia in parte che per intero, e anche distribuire, vendere, cedere in noleggio, riprodurre o trasmettere tali lavori senza l'autorizzazione del proprietario del copyright.
- Non utilizzare questo prodotto per fini che potrebbero violare i diritti di copyright detenuti da terze parti. Il Produttore non si assume alcuna responsabilità in alcun caso in relazione a violazioni di copyright di terze parti provocate dall'utilizzo di questo prodotto.
- Il copyright sul contenuto di questo prodotto (i dati delle waveform, degli stili, i pattern di accompagnamento, le frasi, i loop audio e i dati immagine) è di esclusiva proprietà di Roland Corporation.
- Gli acquirenti del presente prodotto possono utilizzare tali contenuti (tranne i dati dei brani, ad esempio le song demo) per la creazione, l'esecuzione, la registrazione e la distribuzione di opere musicali originali.
- Gli acquirenti del presente prodotto NON sono autorizzati all'estrazione di tali contenuti, originali o in forma modificata, per scopi di distribuzione di media registrati con tali mezzi, o per la divulgazione su una rete di computer.
- MMP (Moore Microprocessor Portfolio) indica un gruppo di brevetti relativi all'architettura dei microprocessori, sviluppato da Technology Properties Limited (TPL). Roland utilizza questa tecnologia in licenza da TPL Group.
  - La tecnologia di compressione audio MPEG Layer-3 è concessa in licenza da Fraunhofer IIS Corporation e THOMSON Multimedia Corporation.
- ASIO è un marchio di fabbrica e un software di Steinberg Media Technologies GmbH.
  - Roland e JUNO sono marchi o marchi registrati di Roland Corporation negli Stati Uniti d'America e/o in altri paesi.
  - Tutti i nomi di società e prodotti citati in questo documento sono marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari.

MEMO

Elenco di scelte rapide

Scelta rapida	Spiegazione
MODE	
[SAMPLE IMPORT] + [DAW CONTROL]	Visualizza la schermata EDIT MENU.
Sezione comune	
[SHIFT] + [SELECT]	Si accenderanno tutti e tre gli indicatori SELECT (◄) che segnalano la funzione della manopola di controllo, in modo da poter utilizzare le quattro manopole di controllo per regolare il volume di ogni parte. Eseguire di nuovo la stessa operazione per ripristinare la funzione precedente delle manopole. * Per i dettagli, consultare il documento "Parameter Guide (in lingua inglese)" (PDF).
[SHIFT] + [VOCODER/AUTO PITCH]	Visualizza la schermata MIC IN SETTINGS. Qui è possibile specificare l'effetto applicato al microfono.
[SHIFT] + [–] [+]	I valori possono essere modificati con incrementi più grandi.
[SHIFT] + [►]	Consente di spostarsi tra le varie schede nelle schermate delle impostazioni, ad esempio quelle di sistema e di modifica.
[SHIFT] + [◄]	
[SHIFT] + [NUMERIC]	Consente di ascoltare l'anteprima della parte selezionata.
[SHIFT] + [FAVORITE]	Visualizza la schermata FAVORITE UTILITY. (selezione/eliminazione di un preferito)
[SHIFT] + [0]	Visualizza la schermata PATCH EDIT. Se è selezionato un drum kit, visualizza la schermata DRUM KIT EDIT.
[SHIFT] + [1]	In modalità Performance, consente di definire le impostazioni dell'MFX per la parte selezionata. (modifica degli effetti)
[SHIFT] + [2]	Consente di definire le impostazioni del chorus. (modifica degli effetti)
[SHIFT] + [3]	Consente di definire le impostazioni del riverbero. (modifica degli effetti)
[SHIFT] + [9] ([SAMPLE])	Visualizza la schermata SAMPLE EDIT.
[SHIFT] + [EXIT]	Disattiva la retroilluminazione del display.
[SHIFT] + [ENTER]	Attiva la retroilluminazione del display.
KEYBOARD	
[SPLIT] + tastiera	Specifica il punto di splittaggio (se è attiva la modalità Split).
[SPLIT] + [DUAL]	In modalità Split/Dual, scambia la patch superiore (parte 1) e quella inferiore (parte 2).
[SHIFT] + [ARPEGGIO]	Visualizza la schermata Arp Hold (OFF, ON) e ARPEGGIO. Se Arpeggio Switch è impostato su Off, Arpeggio Switch viene impostato su On.
[SHIFT] + [KEY TOUCH]	Imposta la sensibilità della tastiera.
[KEY TOUCH] + [TRANSPOSE]	Visualizza la schermata USER SCALE.
[SHIFT] + [PATCH/PERFORM]	Regola il volume di ogni parte. (modifica delle parti)
PHRASE PAD (pattern ritmico/lettore audio)	
[SHIFT] + Pad [1]	Consente di spostarsi all'inizio del pattern ritmico o del file audio selezionato dal pad.
[SHIFT] + Pad [2]	Riavvolge il pattern ritmico o il file audio selezionato dal pad.
[SHIFT] + Pad [3]	Avanza il pattern ritmico o il file audio selezionato dal pad.
[SHIFT] + [LOOP]	Specifica il punto di loop (inizio e fine) del file audio riprodotto.
[SHIFT] + [LOWER] LEVEL	Regola il punto di inizio nelle impostazioni di loop del file audio.
[SHIFT] + [UPPER] LEVEL	Regola il punto di fine nelle impostazioni di loop del file audio.
PHRASE PAD (sequencer di pattern)	
[SHIFT] + [LOOP]	Durante la registrazione di un pattern, quando la registrazione raggiunge la lunghezza specificata di misure, questa impostazione specifica se passare dalla registrazione alla riproduzione (LOOP REC OFF) o se proseguire la registrazione (LOOP REC ON).
[SHIFT] + [ERASE]	Visualizza la schermata PATTERN ERASE.
[SHIFT] + [PATTERN SEQUENCER]	Visualizza la schermata PATTERN UTILITY MENU.
[SHIFT] + [TEMPO]	Attiva o disattiva il metronomo.
[MUTE] + [ERASE]	Cancella i dati diversi dalle note utilizzando la funzione di cancellazione in tempo reale del sequencer di pattern.

Specifiche principali

Roland JUNO-DS: Synthesizer Keyboard (conforme con il sistema General MIDI 2)

	Modello a 61 tasti	Modello a 88 tasti
Tastiera	61 tasti (con dinamica)	88 tasti (tastiera Ivory Feel-G con Escapement)
Alimentazione	CC 9 V: adattatore CA o batterie ricaricabili Ni-MH AA (vendute a parte) x 8	
Assorbimento elettrico	600 mA • Durata delle batterie per uso continuo (varia a seconda della modalità d'uso) Batterie Ni-MH ricaricabili: circa 5 ore (se si utilizzano batterie con una capacità di 1.900 mAh.) (circa 4 ore se si collega un'unità flash USB) * Non è possibile utilizzare batterie a zinco-carbone o alcaline	
Dimensioni	1,008 (L) x 300 (P) x 97 (A) mm	1,415 (L) x 341 (P) x 144 (A) mm
Peso	5.3 kg	16.2 kg
Accessori	Manuale dell'utente, opuscolo "UTILIZZO SICURO DELL'UNITÀ", adattatore CA, cavo di alimentazione	
Opzioni (vendute a parte)	Supporto per tastiera (*1): KS-18Z, KS-12 Interruttore a pedale: serie DP Pedale di espressione: EV-5 Memoria flash USB (*2)	Supporto per tastiera (*1): KS-18Z, KS-12, KS-G8B

*1: Se si usa il modello KS-18Z, assicurarsi che l'altezza sia di massimo un metro.

*2: Utilizzare la memoria flash USB venduta da Roland (è supportata una memoria flash USB 2.0 Hi-Speed). Non viene garantito il funzionamento di altri prodotti.

* Per garantire un costante miglioramento dei nostri prodotti, le specifiche tecniche e/o l'aspetto dell'unità sono soggetti a variazioni senza ulteriore preavviso.

PROMEMORIA

Per i dettagli su come posizionare l'unità su un supporto, vedere la sezione "Placing This Unit on a Stand" (Posizionamento dell'unità su un supporto) nel documento "Parameter Guide (in lingua inglese)" (PDF).